

MUNDO DO

CD-ROM[®]

Informática Prática e Descomplicada



**Continue em jogo
mesmo depois do Mundial**

World Cup 98

**Experimente o novo
simulador da Electronic
Arts, ainda melhor
que o FIFA 98**



Internet

**Telefone para todo o Mundo
e pague apenas tarifa local**

Negócios

**Conheça o SIC,
um programa
especialmente
desenvolvido para dirigir
a sua empresa**

E muito mais...



Emergency

**Socorra as vítimas de
acidentes rodoviários
e, ao mesmo tempo,
evite que o trânsito
fique congestionado**

Big Foot

**Resgate o seu espírito
aventureiro.
Faça loucuras num carro
com pneus gigantes**



**Mensal
Ano 2 N.º 22
Agosto 98
950\$00**

Saiba tudo sobre
o acontecimento mais desportivo
do ano, na sua...

W
EDITORA
VOLTAR AO MUNDO



MUNDIAL
O melhor do desporto está aqui!



Directores:
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editora
VOLTA AO MUNDO
Director:
Paulo Ferreira

MUNDO DO CD-ROM

Informática Prática e Descomplicada

AGOSTO 98

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Redacção

Director de Redacção: Roberto Araújo

Editora Assistente: Silvana Altafani

Redactor: Luiz Siqueira

Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTB. 10.766

Chefe de Arte: Jefferson Silva

Assistente de Arte: Welby Dantas

Colaboraram nesta edição
Alberto Dinis e Paulo Caeiro

Produção do CD-ROM

Europa Multimídia

Rua MMDC, 121

Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17

Fax: (00.55.11) 867 85 83

CEP: 05510-21 - São Paulo, SP - Brasil

Director Operacional
Abílio Cunha

Publicidade

Luís Ferreira (Director)

Helena Ponte (Coordenadora)

Claudia Martins (Secretária)

Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º - 1600 LISBOA

Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95

Delegação Norte

Virginia Silva (Directora de Contas)

Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 - 4050 PORTO

Telefone: (02) 606 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção

António José Carvalho (Director)

Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Marketing

Ana Barbado

Sofia Campos

Atendimento ao Assinante das 9 às 13h

Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 36 89

Contacto: Rita Cerdeira

Suporte Técnico

Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereço Electrónico

voltaaomundo@mail.telepac.pt

Propriedade

Volta ao Mundo - Editora de Publicações, SA

Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas registradas da Editora Europa Ltda.

(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade

Rua Carlos de Oliveira, 3 2º - 1600 LISBOA

Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

Pré-impressão

V.J. - Fotocomposição, Lda.

Rua Bernardim Ribeiro n.º 41/43 - 1150 LISBOA

Impressão

Avenida Gráfica

Severo Ochoa, 2891 - Leganés - Madrid - Espanha

Distribuição

Vasp, Lda.

Complexo CREL, Bela Vista, 4º Piso - Massamá

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da Volta ao Mundo - Editora de Publicações, SA.

O CD-ROM e o suplemento Os Melhores Endereços da Internet, são partes integrantes desta edição, não podendo ser vendidos separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Depósito legal: n.º 104056/96

Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997

Interditada a reprodução de textos e imagens por quaisquer meios



Tiragem: 30 000 exemplares

O Mundial já acabou, mas o futebol continua. Assim, não podíamos enjear a possibilidade de permitir que os nossos leitores experimentassem o World Cup 98, o mais recente simulador de futebol da Electronic Arts, muito melhor que o FIFA 98. Dada a grande popularidade e quantidade de adeptos que o futebol tem em Portugal, pensamos que a melhor maneira de homenagear todos os fãs do desporto rei nacional era permitir-lhes continuar em jogo mesmo após o término do Campeonato do Mundo. É que, como também ainda não foi dado o pontapé de saída para a próxima época futebolística nacional, o leitor poderá, assim, manter-se envolvido no ambiente das grandes competições.

Infelizmente para todo o povo lusitano, Portugal falhou mais uma vez a presença na maior competição futebolística do Mundo. No entanto, com o World Cup 98, todos nós podemos "vingar" essa ausência e levar a nossa selecção ao título mundial. Na versão que incluímos nesta edição, terá o grato prazer de disputar uma sempre apetecível partida entre Brasil e Inglaterra, além de sentir toda a envolvimento do jogo. Depois, se gostar dele, compre a versão completa e delicie-se com todos os recursos do World Cup 98.

Além disso, como sempre acontece, incluímos nesta edição uma selecção dos melhores programas do momento. Tudo para que continuemos a merecer a sua preferência mês a mês.

Alberto Dinis
voltaaomundo@mail.telepac.pt

SUMÁRIO N.º 22

Dicas e Truques	4
Upgrade	6
DVD	12
Como Usar o seu CD-ROM	14
Aplicativos	16
Lazer	25
Jogos	32
Guia do CD-ROM	42

ATENDIMENTO AO LEITOR

Telefone: (01) 721 03 94 (10:00 às 12:00 horas, dias úteis)



(01) 721 03 90



Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1600 LISBOA



FAX (01) 727 36 89



Endereço Electrónico: voltaaomundo@mail.telepac.pt

Dicas &

DICAS DOS LEITORES



Heretic: muita acção no estilo *Doom*. Vista a pele de um feiticeiro e destrua todos os monstros.

HERETIC

Se está com dificuldades para passar de nível em *Heretic*, siga as dicas enviadas pelo leitor **Licínio Santos**, de **Trajouce**. Basta escrever os códigos secretos, durante o jogo, e vencer.

ENGAGExy — escolha de nível: x é o episódio, y é o *level* (nível).

MASSACRE — mata todas as personagens desse nível.

PONCE — 100% de vida.

QUICKEN — invencibilidade.

RAMBO — disponibiliza todas as armas e munições.

RAVMAP — mostra o mapa completo.

SKEL — todas as chaves.

KITTY — permite atravessar paredes.

COCKADOODLEDOO — o jogador transforma-se numa galinha.

RAVMAP — mapa completo.

Tire aqui as suas dúvidas de informática. Envie as suas perguntas para o MUNDO DO CD-ROM. Não se esqueça de colocar o nome e endereço completos. Se, por falta de espaço, não publicarmos a sua dúvida, enviar-lhe-emos a resposta por correio ou e-mail. E, se tiver alguma dica interessante, envie-a para a redacção. Ela será publicada e, desse modo, ajudará a resolver o problema de outros leitores.

Fotos via e-mail

Como faço para enviar fotos via e-mail, através do Outlook Express? Elas têm de ser pequenas? O meu modem é de 33,6 Kbps. Neste caso, quanto tempo demoraria a enviar uma foto de 1 MB?

Joaquim Sampaio
Via e-mail

O processo para enviar fotos é o mesmo utilizado para mandar ficheiros "atachados". Para fazer essa operação no *Outlook*, proceda da seguinte forma:

1 Escreva normalmente a sua mensagem (em "redigir mensagem"), preenchendo, também, os campos *destinatário* e *assunto*. Depois de completar tudo, clique no ícone que tem um clipe.



2 Selecciona o ficheiro que quer enviar e clique em *Anexar*. Não se esqueça: tanto pode "atachar" uma foto como qualquer outro ficheiro.

3 Agora, basta clicar em *Enviar* e *Receber*, para transmitir a mensagem.

O ideal é avisar o destinatário sempre que se vai enviar ficheiros muito grandes, uma vez que o processo pode demorar muito tempo a ser concluído. A duração da transmissão depende directamente da qualidade do seu acesso à *Internet*. Se a ligação estiver boa, com o *modem* de 33,6 Kbps o ficheiro de 1 MB pode demorar 10 minutos a ser transmitido.

Recursos do Word

Como posso criar desenhos para ilustrar os meus textos e, depois, inseri-los no Word?

Henrique Lima
Aveiro

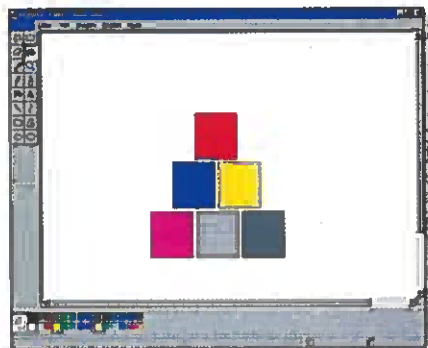
O *Word* traz vários recursos que permitem dar uma aparência

Truques

mais profissional aos textos. Um deles é o de inserção de desenhos. Com ele, pode, por exemplo, criar uma ilustração no *Paint*, o programa de desenho do *Windows*, e, depois, inseri-la no meio do texto. Acompanhe os passos seguintes, para saber como criar a ilustração e colocá-la no *Word*:

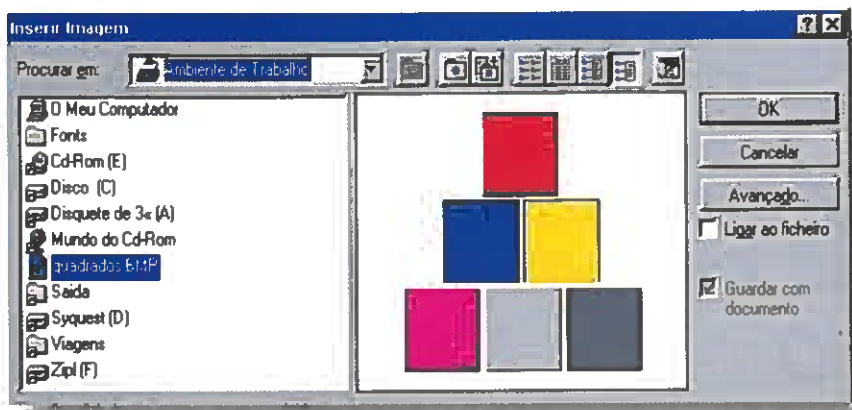
1 Abra o *Paint* (normalmente está na pasta *Acessórios*, dentro do item *Programas*, no botão *Iniciar*) e crie a sua ilustração.

2 Quando ela estiver pronta, guarde-a. Vá a *Ficheiro*, seleccione *Guardar*, dê um nome ao ficheiro e clique em *Guardar*.



3 Saia do *Paint* e abra o documento do *Word*. Vá ao menu *Inserir*, seleccione a opção *Imagem* e localize o ficheiro que criou. Depois, dê *OK*.

4 A imagem aparecerá no meio do texto. Agora, clique com o botão direito do rato sobre ela e, no menu que aparece, escolha *Emoldurar imagem*. Se aparecer alguma mensagem, clique em *Sim*.



5 Agora, pode colocar a ilustração na posição desejada. Basta clicar sobre o desenho e arrastá-lo. Para mudar o tamanho da imagem, clique nas suas extremidades e arraste-a.

Não se esqueça: a imagem não precisa de ser necessariamente do

Paint. Pode utilizar qualquer tipo de imagem para ilustrar o seu texto. Até as que são retiradas da *Internet*.

Envie as suas dicas e dúvidas para:

Fax: (01) 727 36 89
E-mail: voltaacomundo@mail.telepac.pt
Endereço:
Mundo do CD-ROM
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2.º
1600 LISBOA

DICAS DA REDACÇÃO

WINDOWS 95

Se costuma usar um programa (o *Word*, por exemplo) com razoável frequência pode, através de um recurso do *Windows*, programar o computador para que sempre que ele seja iniciado, execute automaticamente esse programa.

Par fazer essa configuração, siga os passos que se seguem. Mas, não se esqueça que este procedimento é igual para qualquer programa que queira usar.

1 – Clique com o botão direito do rato na barra de tarefas do *Windows* e, no menu, seleccione *Propriedades*.

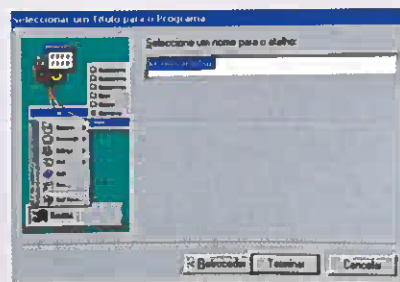
2 – Aparece uma janela. Clique na aba *Programas*, do Menu *Iniciar*, e, depois, em *Avançado*.

3 – Surge um ecrã parecido com o do *Explorador*. Entre em *Programas* e,

depois, vá à pasta *Iniciar*. Clique com o botão direito do rato na janela, escolha *Novo* e, depois, *Atalho*.

4 – Na janela seguinte, clique em *Procurar* e localize o ficheiro executável do programa que quer usar (no nosso exemplo, é o *Word.exe*).

5 – Clique em *Abrir* e, depois, em *Avançar*. Para acabar, clique em *Concluir* e o ícone será criado na pasta *Iniciar*. Pronto, o programa será executado na próxima vez que o computador for iniciado.



Fique por dentro

Pesquisamos e resumimos, para que fique a saber o que está a acontecer, todos os principais factos da informática em Portugal e no Mundo. Acompanhe!

Windows 98 já chegou

O maior acontecimento do mercado informático previsto para este ano já se realizou: desde 25 de Junho que o *Windows 98* está oficialmente à venda praticamente em todo o Mundo. Portugal não fugiu à regra tendo, inclusive, merecido a honra de ter sido o primeiro país do planeta a conhecer oficialmente a mais recente criação de Bill Gates. Por agora, ainda só está disponível no mercado nacional a versão em inglês, cujos preços recomendados (sem IVA incluído) oscilam entre 20.900\$00 (versão de actualização) e 36.900\$00 (versão integral, destinada a quem ainda não tem o *Windows 95*). No entanto, espera-se que a versão portuguesa chegue ao mercado em finais de Agosto, com preços recomendados (sem IVA incluído) que variam entre 22 900\$00 (versão de actualização) e 42 000\$00 (versão completa).

Em traços muito gerais, pode dizer-se que o *Windows 98* é um sistema operativo que aparece sobretudo numa lógica de dar continuidade ao seu antecessor (*Win 95*), corrigindo os "bugs"

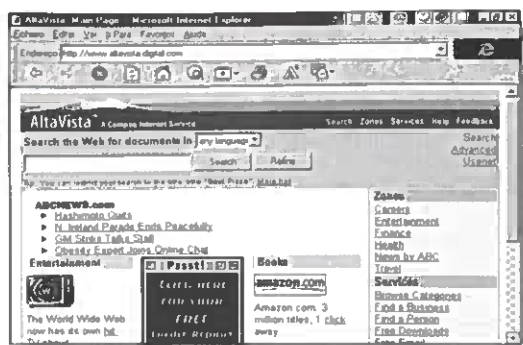
anteriores e, como é óbvio, apresentando algumas novidades.

Num primeiro contacto com o produto, o que mais sobressai é a semelhança visual com a *Internet*, demonstrada pelos interfaces dos itens "O Meu Computador", "Vizinhança na Rede" e do menu inicial, os quais levam o utilizador a pensar que está numa qualquer página da rede mundial, acedida através do *Internet Explorer*.

Além da aparência visual, o *Win 98* destaca-se também por um melhor e mais eficiente método de gerir ficheiros, o que possibilita um aumento do rendimento do PC. A inclusão do *Internet Explorer 4.0* dá ao sistema maior estabilidade e funcionalidade, de modo a facilitar cada vez mais a tarefa do utilizador, aliando harmoniosamente os dois factores essenciais pelos quais se usa um computador: trabalho e entretenimento.

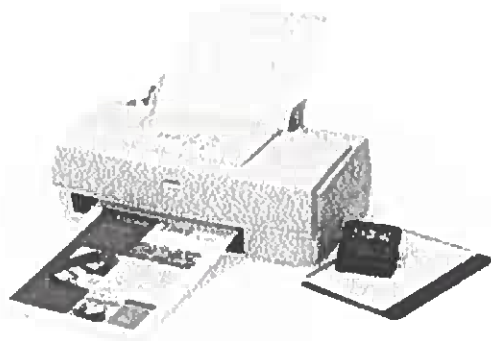
O *Windows 98* ainda tem pouco tempo de vida oficial, mas, por enquanto, Bill Gates tem podido respirar descansado, já que até agora não há conhecimento de ter aparecido qualquer mensagem de erro em algum computador, como aconteceu poucos dias antes do produto ser lançado oficialmente, o que, como é óbvio, deixou o patrão da *Microsoft* corado de vergonha.





Altavista recordista

E certo e sabido que a quantidade de informação existente na *Internet* praticamente não se consegue quantificar. Ainda assim, é possível pelo menos calcular a quantidade de informação que cada um dos muitos motores de pesquisa contém. E nesse aspecto, o grande vencedor é o *Altavista*, que, actualmente, possui mais de 140 milhões de páginas, o que o transforma, inquestionavelmente, na maior fonte de informação existente na grande rede Mundial. Além do *Altavista*, há outros locais de procura, como por exemplo, o *Yahoo!* (o mais conhecido), o *infoseek*, o *lycos* e o *hotbot*. Quando se pretende procurar páginas em português o melhor é aceder ao *sapo* ou ao *aeiou*.



Impressora doméstica

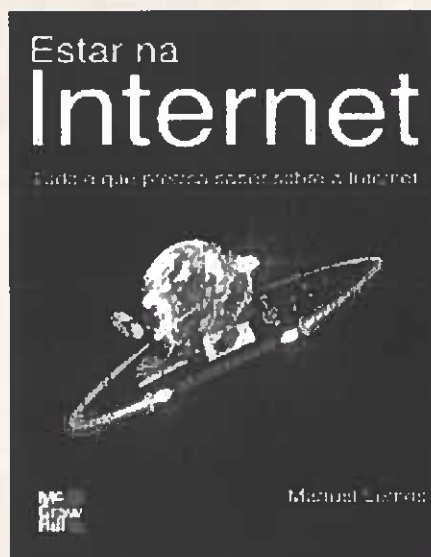
Indicada para utilizadores principiantes, a nova impressora a jacto de tinta da *Epson*, a *Stylus Color 300*, tem um preço bastante acessível: cerca de 30 contos. Ela imprime com elevada qualidade fotografias digitais, papel *transfer* para *t-shirts* e qualquer outro tipo de impresso.

O equipamento é muito versátil, pois aceita os mais variados tipos de papel, inclusive, cartão.

Se quiser saber mais informações sobre o produto, visite este site da *Internet*: <http://www.epson.pt> ou telefone para 0800 21 20 00.

Estar na Internet

“**E**star na *Internet*» é o nome de um livro da autoria de Manuel Lemos, dedicado à grande rede mundial. Para possibilitar o acesso ao conteúdo da obra antes de a comprar, de modo a poder aquilatar se, de facto, vale ou não a pena adquiri-la, o autor criou um *site* na *Web*, no qual disponibiliza muitas informações sobre o livro. Na verdade, quem visitar o endereço <http://www.e-na.net> vai ficar a conhecer o índice do livro, assim como uma breve descrição de cada capítulo. Depois, se o conteúdo for do seu agrado, até o pode encomendar via *Internet*. A obra custa 3 885\$00 e aborda todos os assuntos que interessam a quem usa ou pretende vir a usar a *Internet*. O seu conteúdo pode dividir-se sobretudo em três grandes partes: os princípios



da *Internet*, os serviços, e o impacto que ela produz na sociedade. Na primeira parte, o autor faz uma breve introdução ao que é a *Internet* e como ela se desenvolveu; na segunda, fala do que pode fazer-se na rede, como, por exemplo, usar o correio electrónico ou transferir ficheiros. Na última parte, são analisados os efeitos que a *Internet* provocou na sociedade, assim como o autor apresenta, também, uma reflexão sobre o panorama actual e futuro da grande rede de informação em Portugal e no Mundo.



BESnet

Em Portugal já existiam bancos que permitiam aos seus clientes fazer algumas operações via Internet. Porém, nenhum tinha ido tão longe quanto foi o Banco Espírito Santo (BES), que acaba lançar o serviço *BESnet*. A partir de agora, quem tiver uma conta neste



banco pode, a qualquer hora do dia ou da noite,

efectuar diversas

operações bancárias, como: consultar saldos, movimentos de conta, taxas de câmbio ou cotações de bolsa; efectuar transferências e pagamentos; requisitar moeda estrangeira, livros de cheques e cartões. Como é natural, para poderem desfrutar de todas estas comodidades, os clientes têm de possuir um computador, estarem ligados à Internet e darem conhecimento ao banco de que querem aderir ao serviço. Para os que ainda não têm computador, o BES concede facilidades na sua aquisição, da mesma maneira que, de resto, apoia quem quiser ligar-se à Internet.

Com esta iniciativa, o banco pretende sobretudo satisfazer cada vez melhor as necessidades dos clientes evitando que estejam subjugados a longas filas de espera e, acima de tudo, a horários que muitas vezes não se coadunam com a sua disponibilidade.

A arte da Musicnet

A página da "Musicnet", uma revista electrónica de música ficou em primeiro lugar na categoria de Melhor Site de Arte, Cultura ou Sociedade do Grande Prémio Multimédia XXI, instituído pela Associação Portuguesa para o Desenvolvimento das Comunicações (APDC).

O júri deste concurso, presidido por Derrick de Kerckhove, director do Programa McLuhan da Universidade de Toronto, decidiu distinguir também o site da "Musicnet" com o prémio de melhor trabalho a nível geral, ex-aequo com o CD-ROM "Lisboa do Tejo, a Ribeirinha". Ao todo, concorreram 54 dos melhores trabalhos feitos a nível nacional na área multimédia.

Para os interessados em visitar a *Musicnet*, aqui fica o endereço:

<http://www.musicnet.forum.pt>



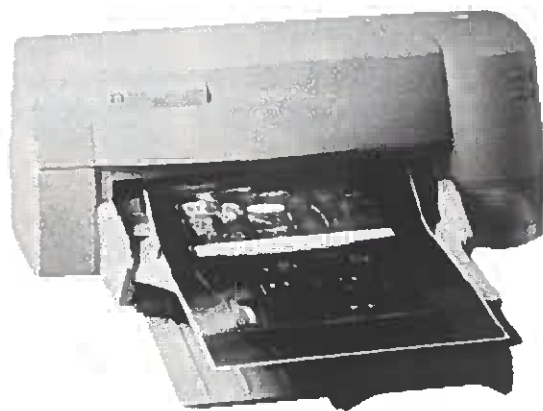
Assoft aumenta luta anti-pirataria

Associação Portuguesa de Software (Assoft) está a intensificar a luta contra a instalação e utilização ilegal de programas informáticos. O objectivo é sensibilizar as empresas para a necessidade de comprarem uma licença por cada programa que instalarem. Tendo por objectivo fazer um retrato fiel do que se passa a nível informático no tecido empresarial português, a Assoft enviou um questionário a mais de 61 mil empresas nacionais. Numa fase posterior, depois de analisadas as eventuais respostas a este primeiro contacto, a

associação reenviará novos questionários e actuará de acordo com a lei junto das empresas prevaricadoras.

O propósito final destas acções é reduzir a utilização ilegal de "software", dando, assim, sequência ao trabalho desenvolvido em 1997, que permitiu um decréscimo de cerca de 8% dos programas "pirateados".





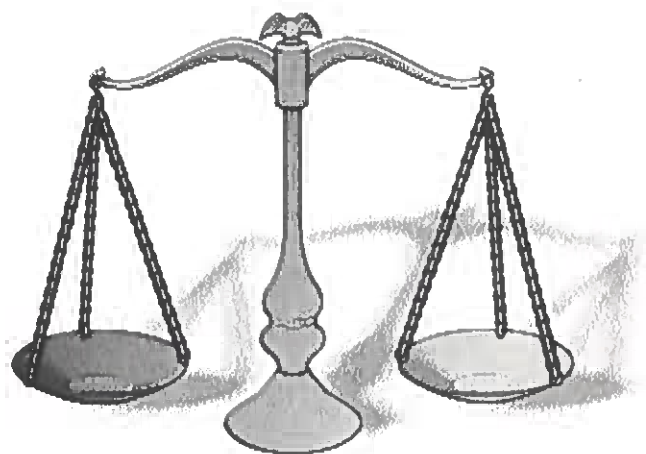
Impressora com qualidade fotográfica

Se precisa de um resultado profissional nas suas impressões, já pode comemorar. É que a Hewlett-Packard acaba de lançar uma nova impressora a jacto de tinta com qualidade fotográfica: a Desjet 1120 C. Esta impressora utiliza o recurso PhotoRET II, da própria HP, o qual oferece maior rapidez no processo de impressão, aliada a uma melhor qualidade, permitindo, ainda, utilizar uma quantidade maior de tonalidades de cor.

Este equipamento constitui o sonho de qualquer pessoa que trabalha com imagens no computador. E, a avaliar pelo preço (o máximo estabelecido é de 142 contos, mas de certeza que encontra mais barato), continuará a ser. Quem quiser adquirir a impressora pode contactar a HP através do número verde **0800 20 60 01**

Direito e informática

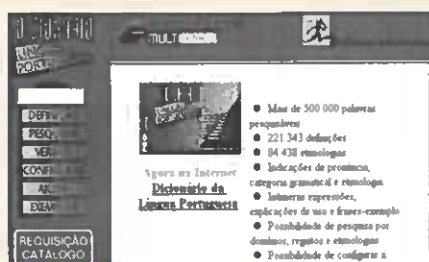
Muitas pessoas não sabem, porque quando compram o computador ele já traz alguns programas incluídos, no entanto, instalar aplicações sem ter uma licença é considerado crime informático. Por outras palavras: por cada programa que tiver no seu computador deve obter uma licença. Caso contrário, se um dia for investigado e lhe detectarem material instalado sem a respectiva autorização, isso pode causar-lhe



grandes dissabores, pois está a cometer um crime de "pirataria". Na *Internet*, há uma página que contém a legislação relativa ao meio informático: crimes, burlas, sabotagem, acesso e reprodução ilegítimos. Além disso, encontra ainda as leis sobre protecção de dados pessoais face à informática. Se quiser visitar esta página, escreva o seguinte endereço: <http://www.terravista.pt/mussulo/1139>

Dicionário de Português On-line

Quantas vezes já lhe aconteceu estar a escrever uma palavra e ter dúvidas sobre a sua grafia? E o pior é que o dicionário nem sempre está à mão. Porém, se tiver acesso à *Internet*, esse problema está resolvido, dado que a Porto Editora disponibiliza na sua *homepage* o acesso a um dicionário da língua portuguesa. Indispensável a



todos os que lidam diariamente com a língua portuguesa e têm dúvidas sobre a grafia ou a conjugação de uma palavra ou verbo, aqui pode pesquisar mais de 500 mil

palavras, 200 mil definições e 80 mil etimologias, além de milhares de conjugações de verbos. Além disso, encontra ainda inúmeras expressões, explicações sobre o seu uso e frases-exemplo.

O endereço é:

<http://www.portoeditora.pt/pages/dlpo/dlpo.htm>



O que po

Conheça as maiores novidades em entretenimento electrónico lançadas na E3, a maior Feira do Mundo neste segmento.

Por Luiz Siqueira

Onde a fantasia se torna realidade. É assim a Electronic Entertainment Expo, também conhecida como E3, a maior Feira de entretenimento electrónico do Mundo. A edição deste ano realizou-se entre 27 e 30 de Maio, em Atlanta, Estados Unidos, e o Mundo do CD-ROM foi até lá para ver todas as novidades, que são muitas, e mostrá-las a si.

Na E3, todos os pequenos e grandes

As mulheres estão a invadir os jogos. Durante a Feira foi mostrado um novo jogo chamado Space Bunnies, no qual a personagem central é a loira psicadélica que está aqui ao lado e que vai fazer concorrência a Lara Croft, a qual regressará em Tomb Raider 3.



fabricantes de programas, jogos e equipamentos destinados ao entretenimento divulgaram os seus novos produtos e planos. A Feira não se restringe apenas aos produtos para computadores, dado que também são mostrados os lançamentos para as consolas de vídeo.

Conheça, agora, os mais importantes lançamentos mostrados durante a Feira.



Jogos

Este ano, as novidades em jogos para computadores centraram-se sobretudo na grande utilização das placas 3D.

Produtoras como a Interplay, Electronic Arts e Activision, por exemplo, estão a lançar todos os seus jogos com recursos para a utilização das placas 3D.

Deu para perceber claramente que, dentro em breve, este tipo de placa será equipamento obrigatório em qualquer computador.

Placas específicas para a utilização em programas e jogos de computador com recursos em 3D. Melhoram muito a resolução e velocidade dos jogos

Os novos títulos são muitos. A Core, produtora do Tomb Raider, trouxe para a Feira a nova versão do jogo: Tomb Raider 3, no qual a heroína Lara Croft prossegue as suas perigosas aventuras. No stand da Panasonic, foi apresentado o jogo Space Bunnies, cuja protagonista também é uma rapariga com um visual muito moderno. Este jogo promete ser a nova sensação do mercado e um dos grandes concorrentes de Tomb Raider.

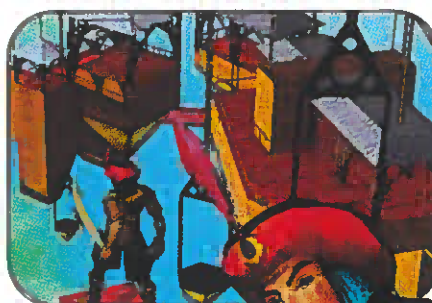
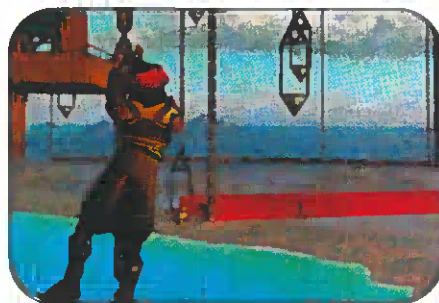
Na Electronic Arts, além do World Cup 98, cuja demo pode experimentar no CD-ROM deste mês, há outro jogo desportivo a fazer bastante sucesso: o

r aí vem

Knockout Kings Boxing. O jogo é um simulador de boxe e permite disputar lutas históricas. No stand da empresa, até havia um ringue que foi usado na apresentação do jogo.

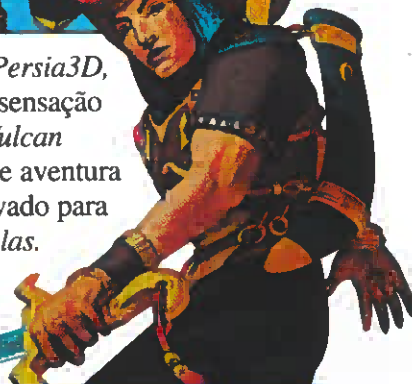
SimCity 3000 e **The Need for Speed 3** completaram a lista de grandes lançamentos da EA para o fim deste ano e início de 99.

No entanto, ainda há mais. A **Activision** anunciou a sequência do **Intersate '76**, o **Interstate '82**, um jogo de corrida pelo interior dos Estados Unidos. Na **Broderbund** já se podiam ver os



Outro jogo anunciado na E3 foi o **Prince of Persia 3D**, a nova versão em três dimensões do clássico jogo de sucesso.

rascunhos de **Prince of Persia 3D**, e na **Interplay**, a grande sensação era **Star Trek Secret of Vulcan Fury**, um jogo de acção e aventura no qual o utilizador é levado para a série **Guerra das Estrelas**. Agora, só falta esperar que eles fiquem prontos!



EQUIPAMENTOS

Para dar resposta à minuciosidade dos jogos, os fabricantes de equipamentos electrónicos não param de produzir novos aparelhos. Foram feitos vários lançamentos de *joysticks* com retorno de força, isto é, que vibram conforme a acção feita no jogo. O único problema é que a maior parte deles ainda não está disponível para venda em Portugal. O rato **FEELit**, que quando usado em jogos de corrida reproduz com perfeição a sensação de derrapagem, foi uma das



Uma das novidades é este capacete que controla as personagens dos jogos através dos movimentos da cabeça.

O rato que está aqui ao lado funciona como um joystick e reproduz as forças do jogo.



novidades lançadas.

Outra novidade é o capacete que permite controlar as personagens dos jogos com a cabeça. É verdade, quando se balança a cabeça para o lado direito a personagem anda para a direita e assim por diante.

Interessante, também, é o **Personal Coach**, um sistema constituído por vídeo e computador e que captura imagens do jogador, colocando-as no ecrã, ao lado de um professor de ginástica. A partir daí, basta repetir os movimentos do professor e fazer ginástica, ficando-se com a sensação de que se está ao lado dele.

A **Intel** não ficou de fora e levou para a E3 uma cadeira que permite ter um simulador em casa. O sistema é composto por um monitor e um *joystick* presos à cadeira, que movimenta-se conforme a acção do jogo. É como se o jogador estivesse dentro do jogo.

Para terminar, a **Creative Labs** apresentou a sua *drive* de **DVD-ROM**, o primeiro equipamento que permite utilizar discos de **DVD** regraváveis. Nos Estados Unidos, o *kit* constituído pela *drive* e um disco de **DVD** com 5,2 **Gigabytes** de espaço (equivalente a 8 **CDs-ROM**) custa cerca de 90 contos, um preço ainda elevado. Se quiser saber mais sobre a Feira e os novos lançamentos visite esta página da Internet:

<http://www.e3expo.com>

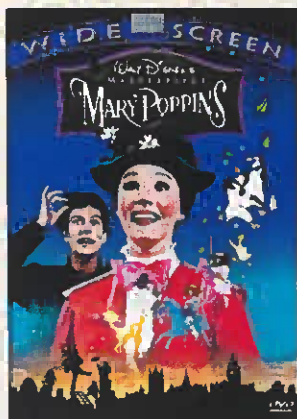


As novidades

Já foram lançados os dez primeiros títulos em DVD no mercado nacional. Conheça os seus nomes, assim como as novidades que fazem furor no Brasil e nos Estados Unidos.

De depois de algum tempo de espera, a Lusomundo lançou, finalmente, no mercado português a primeira dezena de títulos em DVD. O preço de cada exemplar ronda os 4500\$00 e, por agora, todos os títulos disponíveis são de filmes. Lá para o fim do Verão está previsto o lançamento de séries e espectáculos musicais.

A lista dos títulos que já pode adquirir em Portugal é a seguinte: "Marte Ataca!"; "Batman e Robin"; "O Guarda-Costas"; "Revelação"; "Outbreak - Fora de Controlo"; "Maverick"; "Tempo de Matar"; "O Cliente"; "Ligações Perigosas" e "Tin Cup". Verifique, agora, os novos lançamentos no Brasil e nos Estados Unidos.



Mary Poppins

Um dos maiores clássicos de todos os tempos, produzido pela Disney, Mary Poppins encanta tanto as crianças quanto os adultos. O ponto forte do filme são as cenas que misturam pessoas reais com imagens de desenhos animados. No DVD, além do filme,

estão disponíveis algumas músicas completas da banda sonora.

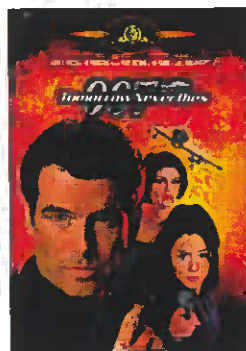
A produção é antiga, de 1964, mas teve um tratamento especial ao ser transportada para DVD, o que melhorou a qualidade do filme. Sendo um dos melhores musicais de Walt Disney, aqui, som e imagem integram-se de forma perfeita, o que no DVD é realçado com muito ênfase. Recomendado para os amantes de DVD e dos clássicos do cinema.

FICHA TÉCNICA

Produtor: Disney / Buena Vista
Preço médio: cerca de 7 200\$00

CARACTERÍSTICAS:

Gravação para zona 1
Áudio: inglês
Legendas: não legendado
Formato de ecrã: Widescreen (ecrã de cinema)



007 - Tomorrow Never Dies (007 - O amanhã nunca morre)

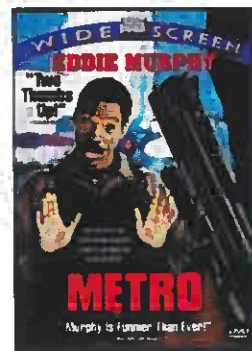
Esta vez, o famoso agente 007 enfrenta um maníaco, dono de diversos meios de comunicação, que está a tentar provocar conflitos internacionais. A banda sonora é excelente, tornando o DVD mais interessante.

FICHA TÉCNICA

Produtor: MGM
Preço médio: cerca de 6100\$00

CARACTERÍSTICAS:

Gravação para zona 1
Áudio: inglês e francês
Legendas: inglês, francês, espanhol
Formato de ecrã: Widescreen (ecrã de cinema)



Metro (O Negociador)

Eddie Murphy interpreta um polícia de elite da cidade de São Francisco, que tem como trabalho convencer assassinos e sequestradores a libertar reféns, durante acções perigosas da polícia. Um filme com muita acção e toques de humor.

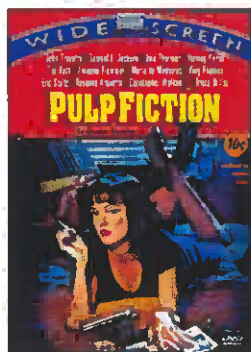
FICHA TÉCNICA

Produtor: Disney / Buena Vista
Preço médio: cerca de 7 200\$00

CARACTERÍSTICAS:

Gravação para zona 1
Áudio: inglês e francês
Legendas: espanhol
Formato de ecrã: Widescreen (ecrã de cinema)

es em DVD



Pulp Fiction

Escrito e dirigido por Quentin Tarantino, este filme foi um dos mais aclamados de 1994. Dois ladrões envolvem-se com a mulher do chefe. Os recursos do DVD foram bem explorados. O filme traz comentários do director e uma banda sonora original.

FICHA TÉCNICA

Produtor: Disney / Buena Vista
Preço médio: cerca de 5 400\$00

CARACTERÍSTICAS:

Gravação para zona 1
Áudio: inglês e espanhol
Legendas: inglês
Formato de ecrã: Widescreen (ecrã de cinema)



Starship Troopers (Tropas Estelares)

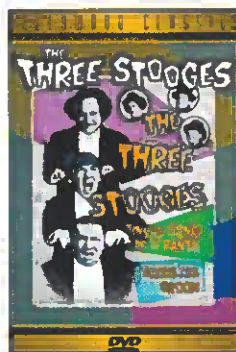
Guerra intergaláctica entre enormes insectos alienígenas e corajosos soldados humanos. O filme esteve nos cinemas nacionais há pouco tempo e tem efeitos especiais de primeira linha. O DVD vale pelas cenas de acção e a banda sonora eletrizante.

FICHA TÉCNICA

Produtor: Columbia / TriStar
Preço médio: cerca de 5 400\$00

CARACTERÍSTICAS:

Gravação para zona 1
Áudio: inglês e francês
Legendas: inglês, francês, espanhol
Formato de ecrã: Widescreen (ecrã de cinema)



The Tree Stooges (Os Três Patetas)

Os três maiores patetas da TV agora têm os seus cómicos episódios em DVD. São duas histórias diferentes: *Sing a Song of Six Pants* e *Brideless Groom*. A produção é de 1947 e está a preto e branco. O DVD vale pelos comentários dos directores e actores.

FICHA TÉCNICA

Produtor: Madacy
Preço médio: cerca de 1 800\$00

CARACTERÍSTICAS:

Gravação para zona 1
Áudio: inglês
Legendas: inglês
Formato de ecrã: Full Screen (ecrã cheio)



As Good As It Gets (Melhor é Impossível)

Vencedor do Oscar de melhor actriz com Helen Hunt, e de melhor actor com Jack Nicholson, *As Good As It Gets* é um filme que mistura comédia e romance. O ponto forte do DVD são as cenas comentadas pelos próprios actores. Indispensável para aqueles que gostam de DVD e cinema.

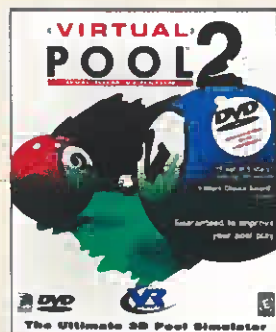
FICHA TÉCNICA

Produtor: Columbia / TriStar
Preço médio: cerca de 5 200\$00

CARACTERÍSTICAS:

Gravação para zona 1
Áudio: inglês e francês
Legendas: inglês, francês, espanhol
Formato de ecrã: Full Screen (ecrã cheio) e Widescreen (de cinema)

Virtual Pool 2 - 3D DVD-ROM



Um simulador de bilhar totalmente em três dimensões. O jogo não é novo, porém, a versão em DVD-ROM ganhou diversas inovações.

Entre as novidades, estão 60 minutos de vídeo em alta qualidade sobre bilhar, e um maior número de adversários (agora pode jogar contra 128 oponentes). Para quem não conhece bilhar ainda existe

a opção de assistir a algumas lições sobre este desporto, e aprender as regras básicas. Os recursos do DVD foram bem aproveitados com os vídeos e animações.

FICHA TÉCNICA

Produtor: VR Sports
Preço médio: cerca de 11 900\$00

CARACTERÍSTICAS:

DVD-ROM
Processador: Pentium 75 ou superior
Sistema operacional: Windows 95
Memória: 16MB de RAM

ONDE ENCONTRAR

Portugal

Lusomundo

Telefone

(01) 318 74 22

Compras pela Internet no Brasil e Estados Unidos

<http://www.musicbeats.com/>
<http://www.dshop.com/>
<http://www.dvdempire.com>



COMO USAR O

No CD-ROM deste mês encontra 27 programas repartidos por Aplicativos, Jogos e Lazer, para toda a família. Não deixe de os experimentar e divirta-se!

Nesta edição, colocamos no CD-ROM o SIC, um programa que o vai ajudar a administrar com eficácia a sua empresa. Além disso, também deve experimentar uma útil Agenda pessoal, com a qual pode organizar os seus compromissos diários, de modo a não esquecer-se de nenhum; um prático programa para fazer capas para as suas cassetes de áudio, e um aplicativo que permite criar atalhos de diversos programas na barra de tarefas do Windows, entre outros programas.

Em matéria de Lazer, fornecemos-lhe um programa que permite conversar via Internet, com pessoas de todo o Mundo, pagando apenas os custos de uma chamada local; o Greeting Card, para criar cartões; um prático programas de memorandos e até uma planta virtual.

Finalmente, na secção Jogos, vai poder jogar uma partida de futebol entre Brasil e Inglaterra; salvar vítimas de acidentes rodoviários; pescar sem sair de casa, e participar numa corrida ao volante de grandes "monstros" motorizados.

ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são Freeware, Shareware, Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os Freeware são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os Shareware são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no Win 95. Basta colocá-lo na drive e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:

1 - Clique no botão *Iniciar* e escolha *Executar*.

2 - Digite então D:\CDROM

ou, no lugar do D, a letra equivalente à drive do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 3.1

1 - Coloque o CD na drive do CD-ROM.

2 - Na janela do *Gerenciador de programas*, clique em *Arquivo* (ou *File*, se o Windows for em inglês).

3 - Clique no item *Executar* (*Run*).

4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite

D:\ CDROM

ou, no lugar do D, a letra equivalente à drive do seu CD-ROM. Dê OK.

5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.



SEU CD-ROM



ANTES DE PEDIR AJUDA

O conteúdo da pasta "Antes de Pedir Ajuda" está mais completo. Desde a edição anterior, além dos itens a que já está habituado — o FAQ (*Frequently Asked Questions*, perguntas feitas frequentemente), com respostas

para várias dúvidas anotadas nas edições anteriores, o *Direct X*, *VBRUN* e *Video for Windows*, necessários para correr qualquer programa que esteja no *CD-ROM* — agora, também vai encontrar três programas indispensáveis em

qualquer *PC*: o *WinZip*, o *VirusScan* e o *PicaView*, sempre nas versões mais recentes (veja na revista como os utilizar). Assim, já não precisa de ficar preocupado em saber e procurar a edição em que saíram estes aplicativos.

EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do *CD-ROM* usamos os seguintes critérios:

 indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

 torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

 faz cópias para o seu *PC*. Se for a única opção disponível, perceba que o programa só funciona depois de copiado para o seu computador.



cada programa vem acompanhado por uma ficha

→ Executar o Programa

📁 Instalar o Programa

💾 Copiar para o Disco Rígido

🖨 O Seu Sistema

↶ Voltar ao início

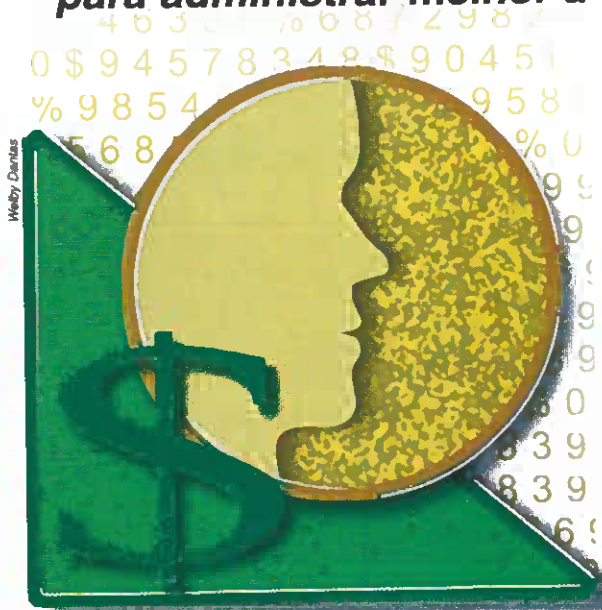
técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs. - se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.



Gerência

Com o Sistema Integrado Comercial, todo em português, pode controlar os principais itens para administrar melhor a sua empresa.



Controlo de stock, fluxo de caixa, lista de clientes e funcionários são apenas algumas das funções disponíveis no SIC. A grande vantagem é que fica tudo integrado, o que facilita a administração dos diversos itens.

Se é empresário sabe como as coisas são: ter as informações correctas e actualizadas é absolutamente vital para tomar as decisões certas. O difícil é tê-las à mão. No entanto, essa é a grande missão do programa Sistema Integrado Comercial (SIC). Todo em português (léxico brasileiro), ele pretende juntar num único aplicativo os diversos controlos (stock, lista de clientes, funcionários, fluxo de caixa...) que deve ter na sua empresa para saber tudo o que está a acontecer. Por exemplo, quando se regista uma venda, o stock é, automaticamente, actualizado e o valor da venda lançado no menu "Caixa".

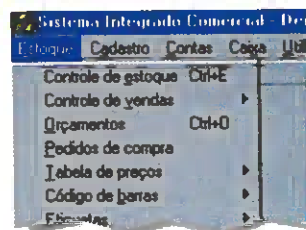
O controlo da sua empresa é uma questão estratégica. Para que possa verificar se o SIC se adequa às suas necessidades, preparamos uma simulação nesta reportagem.

Instalação e opções

A instalação está toda em português (léxico brasileiro). Por isso, basta seguir as instruções que aparecem no ecrã. No fim, será criado um grupo do programa no botão *Iniciar* e, também, um atalho na *Área de Trabalho*. Para abrir o SIC, clique sobre o atalho e, na primeira janela que aparece, dê OK. Espere que o sistema seja carregado e clique novamente em OK. O sistema está dividido em menus. Veja a função de cada um deles:

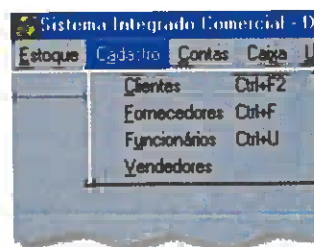
"Estoque" – todas as operações para o controlo de stocks da sua empresa.

Registe os produtos, indique as vendas e faça a gerência do orçamento, podendo, inclusive, efectuar um controlo bastante detalhado sobre cada ponto de venda.

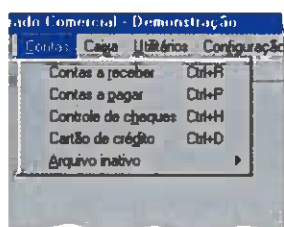


"Cadastro" – permite fazer o registo dos seus clientes (tanto pessoas físicas quanto jurídicas) e,

também, dos funcionários da empresa. É possível, ainda, controlar o pagamento de salários e imprimir uma lista com eles, se for necessário.

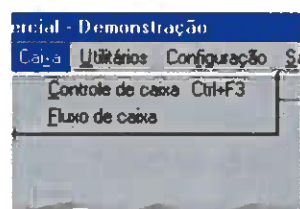


peelo PC



"Contas" – as opções para efectuar o controlo de contas a pagar e a receber. É possível registar

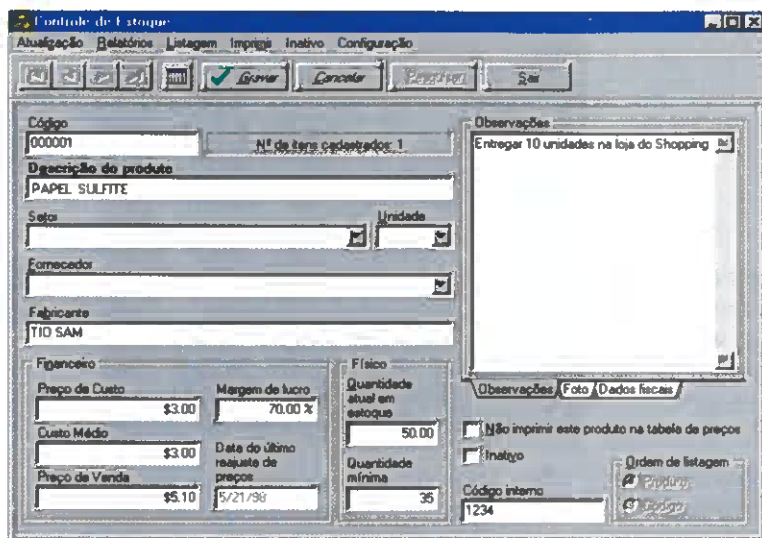
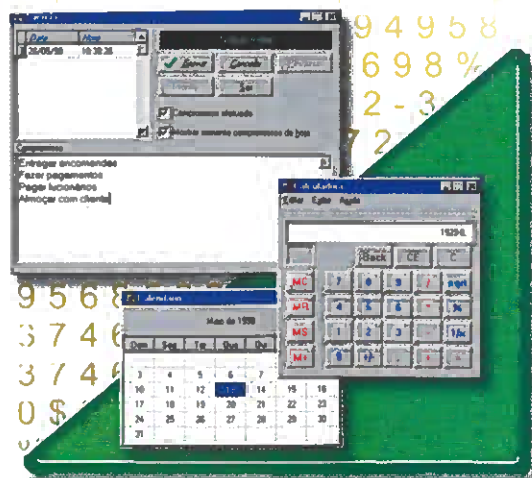
todos os cheques fornecidos por clientes, inclusive, os pré-datados. Além disso, existe uma opção para gerir os pagamentos feitos por cartão de crédito.



"Caixa" – um sistema pronto de controlo da caixa. Faça o registo dos créditos e débitos e,

depois, pode obter relatórios completos dos movimentos de caixa e, até, criar gráficos, se quiser.

"Utilitários e configuração" – no menu *Utilitários*, encontra alguns aplicativos, como uma agenda, uma calculadora e um calendário. Em *Configuração*, estão as opções para fazer mudanças no sistema, conforme as suas necessidades.



A utilização

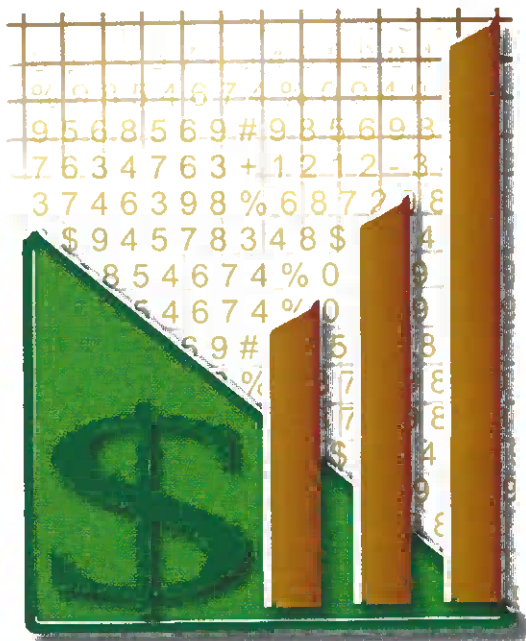
Como o programa está todo em português (léxico brasileiro), não terá muitos problemas para utilizar cada menu. Mesmo assim, nesta reportagem, fizemos uma simulação na qual mostramos como se efectua um registo de produto e se registam as vendas. As outras opções seguem praticamente o mesmo modelo. Basta que complete apenas os campos indicando as informações que são solicitadas no ecrã.

Para saber se o programa se adequa à sua empresa, pode fazer algumas simulações, como, por exemplo, registar os seus produtos no menu Estoque (acima).

1 Clique no menu *Estoque* e seleccione *Controle de Estoque*. Na janela que aparece, clique em *Sim*. Complete os campos com as informações solicitadas. Porém, os campos *Setor*, *Fornecedor* e *Unidade* não precisam de ser preenchidos.

2 Em *Margem de Lucro*, coloque a percentagem de lucro que espera obter sobre o custo. Complete os restantes campos e não se esqueça de preencher o item *Quantidade atual em estoque*.





Um dos exemplos de funcionamento é o sistema de actualização automática. Sempre que fizer uma venda de um produto registado, o stock será actualizado e o valor da venda lançado no menu Caixa.

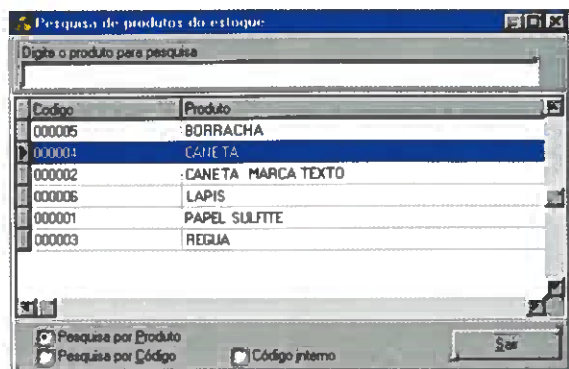
3 Clique em *Gravar* e o stock será actualizado com o novo produto. Se quiser incluir outro produto, clique em *Sim* e repita os passos anteriores.

4 Pronto, o seu produto está registado. Para indicar uma venda ou fazer uma nova inclusão, clique no menu *Atualização*. A seguir, clique em *Saída*, para registar uma nova venda ou em *Entrada*, para realizar uma inclusão.



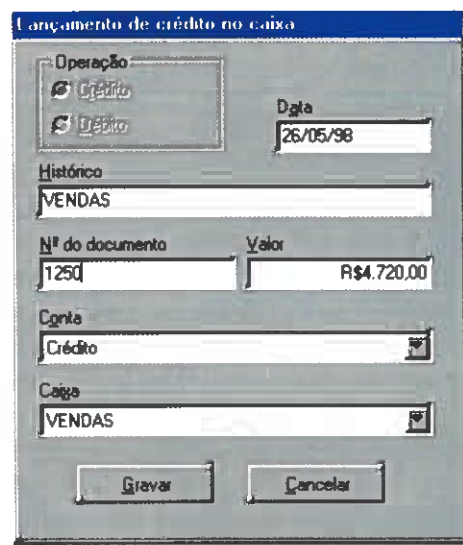
5 Se for uma venda, na janela que aparecer, clique no campo da coluna *Quantidade* e escreva o número de itens vendidos. A seguir, clique na linha da coluna *Produto*, escreva o nome do produto e tecla *Enter*.

6 Se aparecer uma lista de produtos, selecione o correcto clicando duas vezes sobre o nome dele. Os campos que estão na parte inferior da janela correspondem aos dados do cliente e do vendedor. Complete-os com as informações necessárias. Mas, para que



esta opção funcione é preciso que já tenha registado um cliente e o funcionário responsável pela venda, no menu *Cadastro*.

7 Clique em *Gravar* e, depois, dê *Gravar novamente*. Se quiser ter um melhor controlo, antes de efectuar a operação acima, registre no menu *Caixa* um novo livro-caixa. Assim, tudo o que entrar será automaticamente enviado para ele, o que facilita o controlo.



Atenção: tente simular todas as experiências que poderia ter na sua empresa caso utilizasse este programa. Para isso, preencha todos os registos possíveis – basta seguir as instruções, em português (léxico brasileiro), que forem aparecendo no ecrã. Assim, poderá verificar se o programa é, de facto, ideal para ajudá-lo a gerir a sua empresa.

FICHA TÉCNICA

Programa

SIC - Sistema Integrado Comercial
Sistema Mínimo
Windows 95/486 DX
com 8 MB de RAM

Produtor

Qualisof, RJ

Telefone:

(00 55 21) 507 08 90

e-mail:

starnet@sigmabbs.com.br

Preço promocional:

Cerca de 45 000\$00

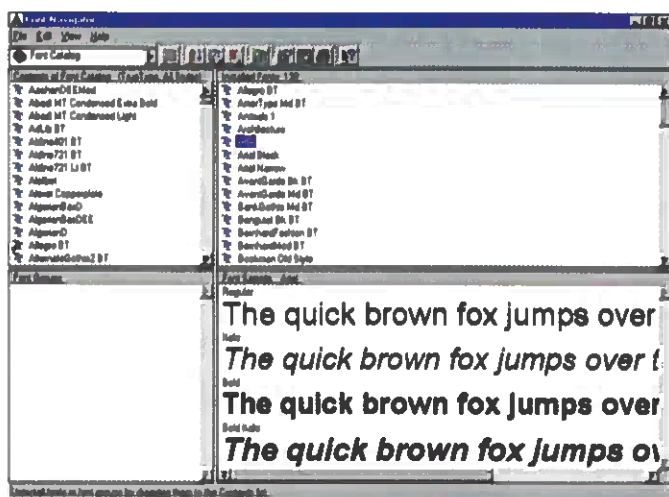
Limitação

30 dias a partir da data de instalação.



Gestor de fontes

Com o Font Navigator, pode instalar e remover, facilmente, as fontes do seu PC.



Esta é a nova versão do Font Navigator. Trata-se de um programa fácil de usar que permite gerir as fontes (tipos de letra) que tem no Windows. Assim, de forma prática e simples, pode adicionar novas fontes e apagar as que não vai usar mais. Além disso, colocamos no CD-ROM, 22 novos tipos de letras, para ter mais opções quando tiver de fazer um trabalho no computador.

Instale o programa. Clique em *Setup* e, depois, em *I agree*. A seguir, vá dando *Next* e *Yes*. No fim, será criado um grupo no botão *Iniciar*. Para executar o programa, clique no ícone *Font Navigator 3.0*. Agora, faça assim, para o usar:

1 Na primeira janela, clique em *OK* e, depois, em *Cancel*. Espere alguns

instantes, para que o programa analise as fontes instaladas no seu computador.

2 Na coluna *Installed Fonts*, aparecerá uma lista com todas as fontes instaladas no seu PC. Se clicar sobre uma delas, aparecerá um *preview* na parte inferior do ecrã.

3 Para desinstalar uma das fontes, clique sobre ela, vá até ao menu *File* e seleccione *Uninstall Fonts*. A fonte será removida.

4 Se quiser incluir, na parte esquerda do ecrã, uma das fontes que colocamos no CD-ROM, seleccione a drive de CD do seu computador, entre no directório *Aplicat* e, depois, vá a *Fonts*.

5 Na barra de ferramentas, clique no ícone que tem as letras *A* e *Z*. A lista com as fontes disponíveis irá surgir. Se clicar sobre uma fonte poderá ver uma amostra desse tipo de letra.

6 Se quiser instalar alguma, clique sobre a escolhida (na parte esquerda do ecrã), vá até ao menu *File* e seleccione *Install Fonts*. A nova fonte aparecerá na lista das instaladas, à direita.

Depois, pode usá-las, por exemplo, para melhorar os seus textos do *Word*.

O programa faz uma busca de todas as fontes (tipos de letra) instaladas no PC, criando uma lista. Depois, basta clicar sobre uma delas para a ver.

FICHA TÉCNICA

Programa

Font Navigator

Sistema Mínimo

Windows 95 486 DX com 8 MB de RAM

Produtor

Bitstream Inc.
215 First Street
Cambridge, MA
02142 - USA

Fax:

(001 617) 868 07 84

E-mail:

fontnav@bitstream.com

Valor do registo

Cerca de 7200\$00

Limitação

30 dias a partir da data de instalação.



Organize

Agenda Droid, todo em português, permite-lhe organizar os seus afazeres diários no PC, evitando esquecimentos.

Como a agenda normalmente é uma coisa pessoal, o programa traz uma password que permite que o utilizador seja o único a ter acesso às suas informações.

FICHA TÉCNICA

Programa

Agenda Droid

Sistema Mínimo

Windows 95 - 486
com 8 MB de RAM

Produtor

Droid Informática
Rio de Janeiro, RJ

Telefone:

(00 55 21) 224 97 22
<http://www.di.com.br>

Valor do registo

Cerca de 2200\$00
(envio do programa
por e-mail)

Cerca de 3780\$00 +
despesas de envio
via EXPRESS MAIL

Limitação:

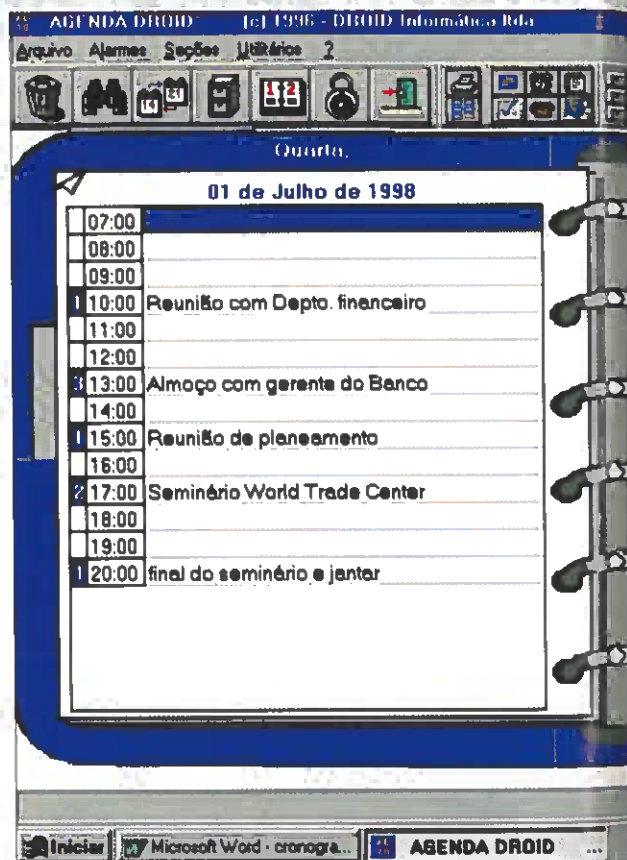
120 dias a partir da
data de instalação.

Usar agenda já é um hábito para muita gente. É a melhor maneira de uma pessoa organizar-se e não esquecer os diversos compromissos e afazeres. Com o Agenda Droid, todo em português (léxico brasileiro), pode fazer as anotações que quiser, sempre no computador. Até tem direito a memorandos, para não se esquecer de nada.

Completo, este programa traz uma agenda de compromissos, telefones, aniversários, bloco de notas e, também, uma tabela de conversão de pesos e medidas. Além disso, até pode marcar compromissos confidenciais, pois a agenda traz uma password de modo a garantir que seja apenas o utilizador a ter acesso a ela. Tem 120 dias, contados a partir da data de instalação, para a experimentar. Depois, se gostar, deve fazer o registo.

Os primeiros passos

Após estar instalada (basta dar OK na primeira janela), abra a agenda através do grupo



Droid, criado no botão Iniciar. No ecrã de abertura, deve escrever um nome e uma senha para ter acesso à agenda. Nesta versão, escreva a palavra Droid e, depois, novamente Droid, como senha. Dê OK e a página da agenda (no formato clássico) será mostrada no dia actual. A utilização é muito simples: é tudo activado através dos ícones que estão no topo do ecrã. Cada um deles abre um item novo na agenda. Para saber o que eles fazem, basta parar com o cursor do rato sobre o ícone e logo aparece uma descrição (em português).



Repare que as linhas da agenda estão divididas por hora. Para registar os seus compromissos é muito simples. Basta clicar na linha da hora correspondente ao compromisso e escrever o assunto (reunião, almoço, curso...). Depois, dê *Enter* e o compromisso será registado. Se quiser ser avisado do compromisso com antecedência, vá ao menu "Utilitários", seleccione "Configurações" e, na janela que aparece, clique na aba "Alarme" e active

AS OUTRAS OPÇÕES

Para incluir uma informação na agenda, basta clicar na página que está ao lado do relógio e escrever o seu compromisso (reunião, aula, almoço...). É uma forma eficiente de organizar-se.



Organizador de cartões de visita

Passe para o computador todos os dados dos cartões de visita que recebe.

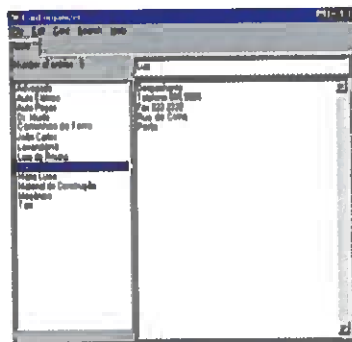
Construa uma base de dados, no computador, com as informações dos cartões de visita que recebe. Basta instalar o *Card Organizer*, reunir todos os seus cartões, escrever as informações e pronto. Dá um certo trabalho na primeira vez, mas, depois, a facilidade de utilização compensa.

Depois de instalado (clique em *Next* e em *Yes* e, no fim, em *Finish*), abra o programa através do ícone criado no menu *Iniciar*. No primeiro ecrã que aparecer, clique em *Continue*. Depois, faça assim:

1 Na primeira vez que abrir o programa, terá de criar o seu ficheiro de registo. Na janela que aparece, clique em *OK*, depois vá a *File* e seleccione *New*. Em *Nome de Ficheiro*, escreva um nome para o seu registo e clique em *Guardar*.

2 O seu ficheiro de registo aparecerá vazio no ecrã. Para incluir os cartões, vá até ao menu *Card* e clique em *Insert Card*.

3 Ao lado do campo *Number of entries*, aparecerá *New Item*. Apague este texto e escreva o nome da pessoa que quer incluir. Na área em branco, escreva as informações do cartão.



4 Pronto, o nome já está registado. Faça o mesmo com os outros cartões até chegar ao fim. Será criada uma lista de nomes, na coluna da esquerda.

Quando precisar de localizar algum nome da lista, clique em *Search* e, depois, em *Found*. Escreva o nome a ser localizado e clique em *OK*.

Atenção: antes de sair do programa, clique em *File* e, depois, em *Close*, para gravar o ficheiro. Na próxima vez, para abrir o seu registo, vá a *File*, seleccione *Open*, localize o seu ficheiro e dê *OK*.

FICHA TÉCNICA

Produtor

Juul & Stejle
Software A/S
Fredericiagade 13
DK-1310
Copenhagen K
Denmark

Telefone:

(00 45) 3311 06 32

Fax:

(00 45) 3311 06 77

Valor do registo

Cerca de 5 220\$00

Limitação:

O programa só corre 21 vezes.



Programas essenciais

Três aplicativos que não pode deixar de ter no seu computador.

Desde a edição n.º 21 do Mundo do CD-ROM, encontra na opção *Antes de Pedir Ajuda*, no CD-ROM, a versão mais actual de três aplicativos indispensáveis em qualquer computador, para facilitar o seu dia-a-dia quando estiver a usar o PC. São eles: o Winzip (compactador e descompactador de ficheiros), o VirusScan (o melhor antivírus do mercado) e o PicaView (visualizador instantâneo de imagens).

Os pormenores de como fazer a instalação e usar estes programas estão no botão "Antes de usar, clique aqui", na interface do CD-ROM.

Capas para cassetes de áudio

Com o **CaseLnr**, crie as suas próprias capas para cassetes de áudio.



CaseLnr é um programa que permite criar capas personalizadas para as suas cassetes de áudio, o que possibilita acabar com o escreve-apaga-escreve característico de quem costuma gravar cassetes. Com este programa, basta

imprimir uma nova capa. A instalação é simples: basta ir dando *Next* e, no fim, *OK*. Será criado um grupo no botão *Iniciar*. Faça assim para o usar:

1 Abra o programa. Aparecerá no ecrã o modelo básico da capa. Para incluir o título da cassette, clique em *Text* e seleccione *Title*. Escreva um título e clique em *Apply*. O título aparecerá no ecrã.

2 Para incluir as músicas do lado A, vá novamente a *Text* e seleccione *Songs side A*. Escreva a lista de músicas e não se esqueça de as numerar. Agora, clique em *Apply*.

3 Faça o mesmo para o lado B, mas seleccione *Songs side B*. Para imprimir, vá a *File* e clique em *Print*. Dê *OK* e pronto. Agora é só recortar e colocar na caixa.

FICHA TÉCNICA

Produtor

Ed Adasiewicz
260 Richmond Lane
Village of Lakewood,
IL 60014

Telefone:

(001 815) 459 36 18

E-mail: eda@mc.net

Valor do registo

Cerca de 3 250\$00

Limitação:

Aparece a palavra
Sample na impressão.

Windows muito mais prático

Crie atalhos para diversos programas na barra de tarefas do Windows.

Depois de instalar o **TrayTools**, poderá criar, na barra de tarefas, atalhos para os programas que utiliza com maior frequência, o que facilita as coisas quando quiser aceder a eles.

Primeiro, instale o programa. No fim, o **TrayTools** será executado automaticamente. Na primeira janela, clique em *OK*.

Ao lado do relógio, na barra de tarefas, aparecerão alguns ícones já predeterminados pelo programa, os quais correspondem ao atalho de um aplicativo diferente. Veja, ao lado, para que serve cada um deles. Se quiser sair do programa, clique com o botão direito do rato sobre o ícone de configuração e seleccione *Close TrayTools*.



Executa o menu de configuração do **Tray Tools**. Não precisará de o utilizar, a menos que queira fazer alguma alteração.

Mostra uma lista com todos os atalhos e ícones existentes na **Área de Trabalho**.

Permite aceder rapidamente ao seu disco rígido.

Fecha todos os aplicativos e sai do **Windows**.

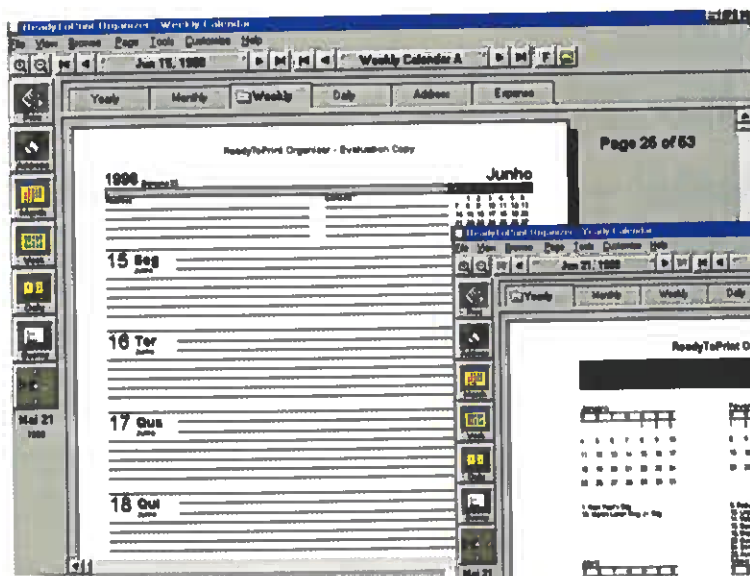
Abre o bloco de notas do **Windows**.

Acciona a calculadora que vem com o **Windows**.

Accede ao programa **Paint**, do **Windows**.

Executa o **CD Player** que vem com o **Windows**.

Abre o **Word Pad** (editor de textos).



campo *Include state/province* e selecciona *Include religious events*. Em *Language*, escolha *Portuguese* (para que o calendário seja mostrado em português) e dê *OK*. No fim da instalação, o programa será executado automaticamente.

Repare que o ecrã principal do programa está dividido em abas de calendário: *Yearly* (anual), *Monthly* (mensal), *Weekly* (semanal), *Daily* (diária), *Address* (endereço) e *Expense*

Organizador pessoal

Com o Organizer, crie e imprima a sua própria agenda.

O *Organizer* permite fazer um cronograma com as datas dos seus principais compromissos: entrega de trabalhos, reuniões, aniversários de amigos, ou outras atribuições. Depois, pode imprimir e ter controlo sobre as suas actividades, verificando se foi tudo realizado na devida altura.

Instale o programa. Vá dando *Next* e, quando aparecer a janela *Select Country/State*, desactive o

(financeira). Para imprimir qualquer um dos calendários, clique na aba correspondente. Depois de seleccionar tudo, vá até ao menu *File* e escolha a opção *Print*. Nos dois ecrãs seguintes, dê *OK* e o calendário será impresso.

Se quiser usar o registo do próprio programa, clique nos ícones que estão na barra de ferramentas, à esquerda do ecrã, e escreva as informações, antes de imprimir o calendário.

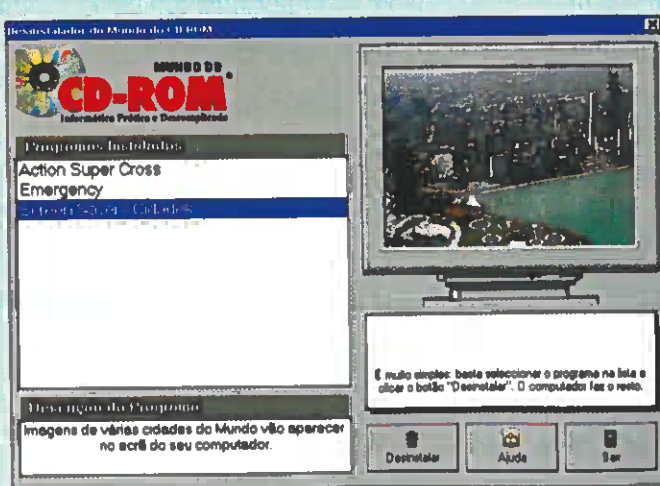
FICHA TÉCNICA
Produtor
 NSN Software
 P.O.Box 1091
 Willowdale,
 Ontario M2K 3A2
 Canadá
Valor do registo:
 Cerca de 3600\$00
Limitação:
 30 dias, a partir
 da instalação.

Desinstalador

Apague os ficheiros copiados a partir do nosso CD-ROM.

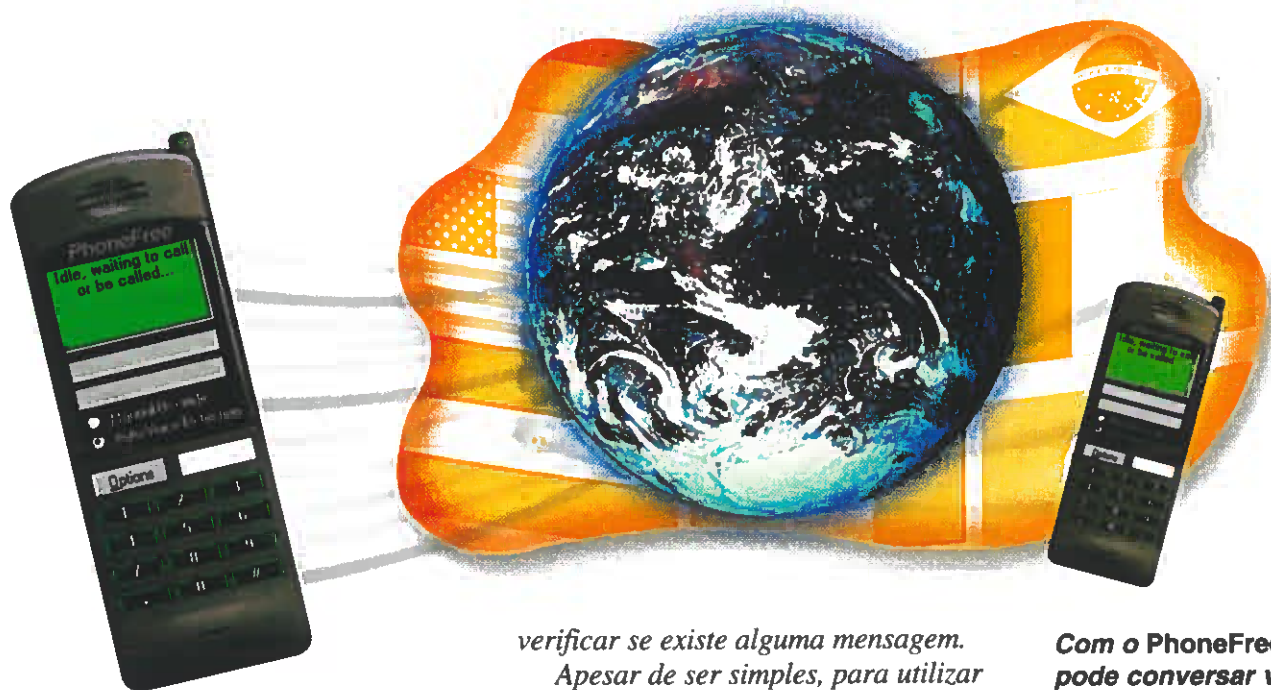
O *Desinstalador* é um programa todo em português (léxico brasileiro) e permite apagar os ficheiros copiados para o seu *PC*, a partir do *CD-ROM* da revista. É muito simples de usar (corre directamente do *CD-ROM*), pois basta seguir as instruções do ecrã.

No entanto, os programas ou jogos que têm instalador próprio não podem ser vistos ou removidos por este utilitário.



Telefonemas via Internet

Converse com pessoas de todo o Mundo, via Internet, como se estivesse a usar um telefone normal, mas com custos de uma chamada local.



Conversar na Internet é uma diversão muito interessante. Ainda para mais quando a conversa é efectuada via voz. PhoneFree é um programa simples de usar e permite-lhe conversar com pessoas de todo o Mundo pagando apenas os custos de ligação de uma chamada local. Além disso, ele traz um recurso muito útil que permite mandar uma mensagem via voz mesmo que a outra pessoa não esteja ligada à Internet. Dessa forma, quando o destinatário ligar o PC e entrar na rede, poderá

verificar se existe alguma mensagem.

Apesar de ser simples, para utilizar o PhoneFree é preciso ter um microfone ligado ao seu PC e fazer um registo no sistema, durante a instalação.

Instalação e registo

Para utilizar o programa, é necessário ter um navegador de Internet (Internet Explorer ou Netscape) instalado no seu PC. Após começar a instalação, clique em *Setup*, no primeiro ecrã, e, a seguir, em *Continue*. Vá dando *OK* e *Yes* e, no fim, será criado um ícone na Área de Trabalho.

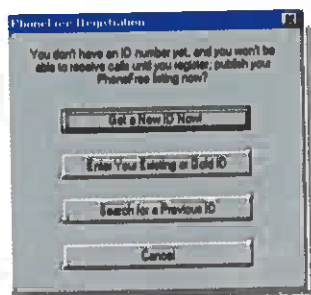
Quando aparecer no ecrã a imagem

Com o PhoneFree, pode conversar via voz com pessoas de todo o Mundo. No entanto, é preciso que a outra pessoa também esteja ligada e utilize o mesmo programa.



de um telefone, clique no botão *Sim* e, depois, dê *Avançar*. O programa irá testar o seu microfone, medindo o nível de ruído. Clique novamente em *Avançar*. Agora, é preciso regular o volume do microfone. Accione o comando *Record* e fale alguma coisa próximo do microfone. Se o volume estiver bom, não ouvirá ruídos. Caso contrário, regule-o na barra *Speaker Volume*, até conseguir obter uma qualidade sonora satisfatória. Dê *Finish* e a instalação será terminada. Pronto, agora vamos fazer o registo. Siga estes passos:

Antes de começar a conversar, tem de registar-se no sistema. Para fazer isso, basta preencher o formulário que aparece na página do PhoneFree.



1 Sem fechar o programa, ligue-se ao seu provedor de Internet utilizando o *Dial-Up*, por exemplo.

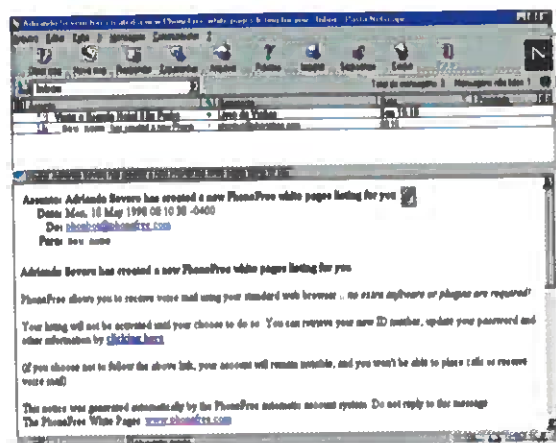
Depois, vá ao *PhoneFree* e clique em *Get a New ID Now!*. O seu navegador irá abrir a página do programa.

2 Deverá preencher as várias informações que aparecem. Nos campos *First Name* e *Last Name*, escreva, respectivamente, o seu nome e apelido. Em *City* e *State* escreva o nome da cidade e localidade onde está, e, em *Country*, escolha Portugal.

3 Preencha os dois últimos campos com o seu *e-mail* e nome completos. Clique em *Submit* e pronto. O registo

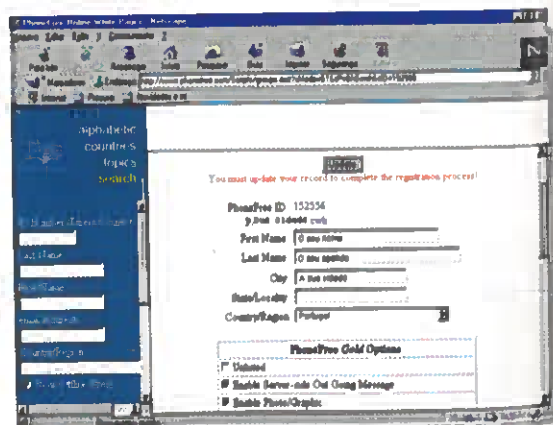
está feito. Através do seu *e-mail*, irá receber as instruções que deverá usar para ter acesso ao sistema.

4 Espere alguns minutos. Abra o seu programa de correio electrónico (*Outlook*, do *Explorer*, ou *Messenger*, do *Netscape*) e verifique se já recebeu uma mensagem cujo remetente seja **phonbot@phonefree.com**. É aí que estão as instruções de utilização.



5 Abra a mensagem e clique em *Clicking here* (está escrito a azul), na terceira linha. Será aberta uma nova página para que possa continuar a fazer o registo.

6 Anote o *PhoneFree ID* e a *Password* que aparecem no ecrã. Eles correspondem ao seu código e senha de acesso ao sistema. Clique em *Update* e o registo estará terminado.



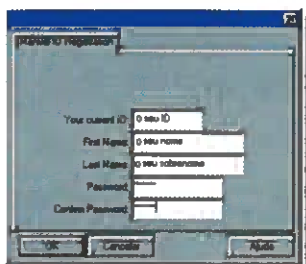
Conversar

Agora que já está registado, faça assim para conversar via voz na Internet:

1 Volte ao PhoneFree

e clique no botão *Enter Your Existing or Gold ID*.

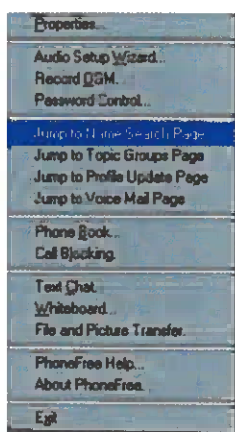
Será aberto um ecrã com diversos campos. Em *Your current ID* escreva o seu PhoneFree ID, em *Password*, a sua senha de acesso e, em *Confirm Password*, coloque novamente a sua senha respeitando as maiúsculas e minúsculas. Nos outros dois campos, escreva o seu nome e apelido.



2 Dê OK nas próximas duas janelas.

O telefone aparecerá no ecrã. Para conversar com alguém, precisa de saber o PhoneFree ID dessa pessoa. O programa tem um recurso que permite pesquisar o ID de outros utilizadores. Clique com o botão direito do rato sobre a antena do telefone.

3 No menu que aparece, clique em *Jump to Name Search Page*. O seu navegador irá abrir uma página de pesquisa. Nos campos à direita, decida se quer pesquisar pelo nome, ID ou região.



4 Como exemplo, vá ao campo *Country/Region*, seleccione *Portugal* e, a seguir, clique em *Start Search*. Aparecerá uma lista com os nomes de diversos portugueses que utilizam o sistema.



5 Pode proceder de duas formas para conversar com alguém dessa lista: anotar o PhoneFree ID e falar com a pessoa utilizando o programa, ou, então, clicar sobre o nome dela logo na própria página.

6 Quando clicar sobre o nome, a pessoa será automaticamente chamada. Se ela aceitar a ligação, podem logo começar a conversar. Através do PhoneFree ID, clique no número de telefone e dê Enter. A vantagem de usar o PhoneFree ID é que pode contactar com a mesma pessoa mais vezes.

7 Se a pessoa escolhida não estiver ligada à rede nesse momento, aparecerá um ecrã para gravar e enviar-lhe uma mensagem. Clique em *Record* e grave a sua mensagem. Depois, carregue em *Attachment* e, em seguida, clique em *Send*, para a enviar.

8 Quando alguém quiser conversar consigo, vai aparecer uma mensagem no ecrã. Clique em *OK* e use o microfone para comunicar com essa pessoa.

O programa funciona gratuitamente durante 15 dias. Depois, se quiser continuar a usá-lo, deve fazer o registo.

Para sair do PhoneFree, clique com o botão direito do rato sobre a antena do telefone e seleccione a opção *Exit*.

Se a outra pessoa não estiver ligada ao mesmo tempo que você, pode enviar-lhe uma mensagem. Assim, quando ela ligar o computador e entrar na Internet, poderá ler a mensagem.

FICHA TÉCNICA

Programa

Phone Free

Sistema Mínimo

Windows 95

486/66, 8 Mb RAM

Produtor

Big Bits Software

9 East 37 th Street,

NY, NY 10016 - USA

Valor do registo

Não informado

Limitação

15 dias.



Cartões

É muito fácil criar cartões animados com o Greeting Card. Depois, pode enviá-los, via Internet, ao destinatário.



Actualmente, os cartões animados com sons ou músicas estão muito em voga. Normalmente, eles são recebidos pelo correio, mas, com este programa, pode criá-los e enviá-los pela Internet.

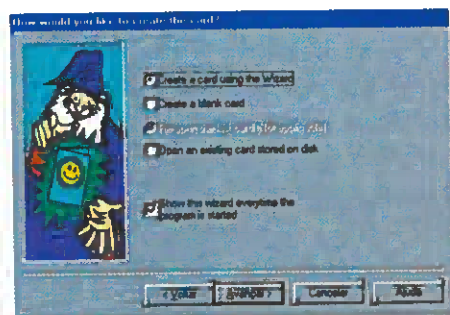
Surpreenda as pessoas de quem gosta com um cartão animado. Basta usar o Greeting Card Creator. Com ele, pode criar cartões personalizados para diversas datas especiais e colocar-lhes diversos sons e músicas. Depois, se quiser, grave-os e envie-os pela Internet (via e-mail). Assim, a pessoa que receber o cartão, poderá abri-lo no ecrã do computador e ver as animações.

O programa tem todos os recursos activados e pode experimentá-lo durante 30 dias a partir da data de instalação. Nesta reportagem, vamos mostrar como se faz para criar cartões animados.

Instalação e uso

Depois de instalado (basta ir dando *Next* e, no fim, clicar em *Finish*), abra o programa através do ícone *GCC* que está dentro do grupo *ArcaMax*, criado no botão *Iniciar*. No primeiro ecrã que aparece, dê *OK* na mensagem do fabricante. Agora, faça assim para criar os seu cartões:

1 No primeiro ecrã, "pergunta-se" se quer criar o seu cartão a partir de modelos prontos (*Create a card using the Wizard*) ou a partir do zero (*Create a blank card*). No início, será melhor contar com a ajuda do assistente. Escolha a primeira opção e clique em *Avançar* (*Next*).



2 No ecrã *How will you send?*, deverá escolher como vai enviar o seu cartão: pelo correio ou via *e-mail* (depois, pode mudar). Selecciona uma das opções e clique em *Avançar*.

3 Agora, é preciso escolher a ocasião para que vai criar o cartão. Nesta versão, tem cinco opções: *Christmas*

FICHA TÉCNICA

Programa

Greeting Card Creator

Sistema Mínimo

Windows 95 / 486 DX
com 8 MB de RAM

Produtor

ArcaMax, Inc.
2524 George
Washington Hwy.
Yorktown, VA 23693

Fax:

(001 757) 867 65 22

www.arcamax.com

Valor do registo

Cerca de 10 800\$00

Limitação

30 dias a partir da
data de instalação.

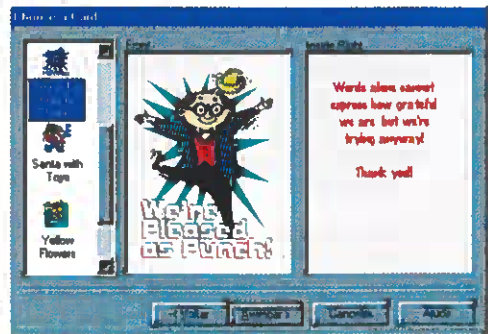
animados

(Natal), *Father's day* (Dia do Pai), *Mother's Day* (Dia da Mãe), *Sympathy* (condolências) e *Thank You* (agradecimentos). Selecciona um deles e clique em *Avançar*.



4 Chegou a altura de escolher a imagem que vai usar no cartão. Selecciona a opção *All*, clique em *Avançar* e, na janela *Choose the Tone*, escolhe *All* e dê novamente *Avançar*.

5 Aparece o ecrã *Choose a card* e uma pequena imagem no canto esquerdo da janela. Clique sobre ela e aparecerá um *preview* do cartão. Dê *Avançar* e na janela *Customize the text*, escreva a frase (sobre o texto em inglês) que deseja colocar na parte interna do cartão. Clique em *Avançar* e, depois, em *Concluir* (*Finish*).



6 Pronto, o "esqueleto" do cartão aparece no ecrã. São quatro partes. Se ainda não mudou o texto, pode fazê-lo directamente na página interna do cartão

(*Inside right*). Dê dois cliques sobre o texto e, na janela que aparece, escreva sobre ele.

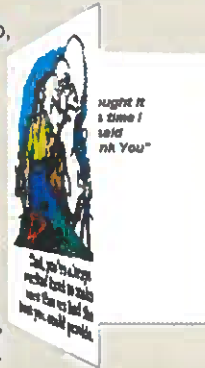
AS SOFISTICAÇÕES

É possível sofisticar o seu cartão colocando-lhe, por exemplo, uma música de fundo. Para fazer isso, siga estes passos:

1 Quando o cartão estiver pronto, vá até ao menu *Insert* e seleccione *Insert Music*. Na janela que aparece, localize o directório onde está a música a ser inserida (ela deve ter o formato *MIDI*). Selecciona-a e clique em *Abrir*.

2 Aparece a janela *Add Sound Effects*. Diga ao programa quando a música deve tocar (*When to play the song*). Escolha uma das opções e dê *OK*.

3 Para ver o resultado, vá a *File* e clique em *View as Player*. Aparece a janela *ArcaMax Internet Greeting Card* com o seu cartão fechado. Clicando em *Inside*, o cartão é aberto e a música começará a tocar. Para sair do ecrã, vá a *File* e escolha *Exit*.



4 Se estiver satisfeito com o resultado, guarde o seu cartão. O melhor é guardá-lo através da opção *Save As Player*, no menu *File*, a qual permite salvar o cartão como um ficheiro executável (extensão *.exe*).

5 Para enviar o cartão por e-mail, ligue-se à *Internet*, depois vá a *File* e clique em *Send*. Dê *OK* e, no ecrã *Compose Email Message*, escreva o endereço de envio de e-mail do seu provedor, no espaço *Mail Server*. Depois, preencha os outros campos e clique em *Send*.

O destinatário poderá abrir o cartão no *PC* e ver a animação sem ser preciso abrir qualquer outro programa para fazer isso.

Para enviar um cartão, via e-mail, só precisa de ligar-se à Internet, ir a File, clicar em Send e preencher as informações sobre o destinatário, no ecrã que aparece. Quando essa pessoa receber o e-mail, verá o cartão directamente no ecrã do PC.





Cidades do Mundo

Protector de ecrã que mostra fotos de cidades de todo o Mundo.

Belas imagens de cidades de todo o Mundo, inclusive de Portugal, serão mostradas no ecrã do seu PC, depois de instalar este protector de ecrã. Para ver como ele funciona, clique em *Executar o programa*. Para o instalar, basta clicar em *Continue* e, depois, em *OK*. A seguir, faça assim:

1 Saia do CD-ROM e clique, com o botão direito do rato, num lugar livre da *Área de Trabalho*. No ecrã que aparece, seleccione *Propriedades*.

2 Em *Propriedades de Monitor*, vá até *Protecção de Ecrã* e, no campo que tem o mesmo nome, escolha *D2Gcity* e dê *OK*.

Memorandos no PC

Um prático "quadro de cortiça" onde pode anotar os seus recados no ecrã do PC.

Corkboard é um protector de ecrã diferente. Depois de o instalar, ele vai colocar no ecrã do PC um "quadro de cortiça" com vários memorandos já afixados, que pode substituir pelos seus. Instale o *Corkboard*. No fim, ele abrirá automaticamente. Além disso, um atalho será criado na *Área de Trabalho*, e um grupo no botão *Iniciar*.

Para mudar o conteúdo dos bilhetes, dê dois cliques sobre o texto que está em inglês e escreva por cima dele. Se clicar com o botão direito do rato sobre um dos

Bebé dançarino

Coloque um simpático bebé a proteger o ecrã do PC.

Um bebé gordo e rosado, só com fraldas, a dançar no ecrã do seu PC. É exactamente isso que verá depois de instalar este protector de ecrã. O melhor é que o cenário está cheio de estrelas famosas do cinema. Depois de instalado (clique em *Next* e, depois, em *Finish*), o programa irá directamente para o directório do *Windows*. Faça assim para activar o *Screen Saver*:

1 Saia do CD-ROM e clique com o botão direito do rato num lugar livre da *Área de Trabalho*. No ecrã que aparece, seleccione *Propriedades*.

2 Em *Propriedades de Monitor*, vá até à aba *Protecção de Ecrã* e, no campo com o mesmo nome, escolha o ficheiro *Babyll*. Depois, dê *OK*.



Pronto, o seu *Screen Saver* já está activado. Se quiser ver como ele funciona, clique em *Amostra* e não mexa o rato.

Ao clicar com o botão direito sobre o objecto, pode mandá-lo para trás e para a frente, mudar-lhe o tamanho e muitas outras coisas



bilhetes, activará um menu com várias opções que pode alterar.

Para sair do programa, clique com o botão direito do rato sobre o "quadro de cortiça" e escolha *Quit Corkboard*. Sempre que abrir o *Windows*, a janela do *Corkboard* será aberta. Clique em *Clik Here to Continue*, para aceder ao programa.

FICHA TÉCNICA
Produtor
 PC Dynamics, Inc
<http://www.pcdynamics.com/Corkboard/>
Valor do registo
 Não informado
Limitação: 10 dias

Em clima d

World Cup 98, sucessor de FIFA 98, traz para o PC a emoção de disputar um encontro entre Brasil e Inglaterra, em pleno Mundial de França.

Está tudo virado para o Mundial de França. Poderá jogar no estádio de Saint-Dennis, local onde foram disputados os primeiro e último jogos da prova e, também, ver a constituição e equipamento oficiais das selecções.



Instalação

Instale o *World Cup 98* (vai ocupar cerca de 20 MB de espaço no HD). Para fazer isso, clique em *Next* e *Yes*, nos ecrãs que aparecem. No fim, será criado na *Área de Trabalho* um ícone para o jogo. Além disso, é preciso ter o *DirectX* no computador. Se não o tiver, clique no botão *Antes de Pedir Ajuda e*

faça a instalação. Para executar o jogo, saia do CD-ROM e clique duas vezes no ícone que está na *Área de Trabalho*.

Prepare-se!

Logo que o jogo é aberto, aparece uma mensagem do fabricante e, depois, o ecrã principal do *World Cup 98*.

Clique sobre ele e irá para o menu principal do jogo (*Match Select*).

Para começar a jogar, siga os passos abaixo:

1 Passe com o rato sobre o CD que está

Excelente. *World Cup 98* reproduz com extremo pormenor todas as emoções vividas num jogo do Campeonato do Mundo. Este jogo é o sucessor directo do já consagrado *FIFA 98* — A Caminho do Mundial, e foi todo produzido em função do recente Mundial de França.

A fidelidade ao real vai até à constituição das equipas e ao equipamento dos jogadores. Nesta versão, você entra em campo para disputar uma partida entre Brasil e Inglaterra, no Estádio de Saint-Dennis, nos arredores de Paris, o palco dos jogos de abertura e fecho do Mundial deste ano. Calce as suas chuteiras, entre em campo e seja o rei dos goleadores do França 98.



FICHA TÉCNICA

Programa

World Cup 98

Sistema Mínimo

Windows 95/Pentium
100 com 16 MB
de RAM

Produtor

Electronic Arts

Distribuidor

Lusomundo

Telefone

(01) 318 73 06

Preço sugerido

6 990\$00

Limitação

Apenas a primeira
parte da partida.

e Mundial



no meio do ecrã, para ver as várias opções disponíveis. O nome de cada uma delas é mostrado no canto inferior direito do ecrã, ao lado do *Footix*, a mascote oficial do França 98.

2 Clique na opção *Friendly* e, depois, no botão *Forward* (o último da coluna, à direita), neste e nos dois próximos ecrãs.

3 No ecrã *Controller Set*, deverá seleccionar a equipa com que vai jogar. Carregue na seta de direcção para a direita, se quiser jogar pelo Brasil, ou para a esquerda, se for defender as cores da Inglaterra.

4 Clique novamente em *Forward* e irá aparecer no ecrã a constituição das duas selecções. Espere alguns instantes e os jogadores entrarão em campo para o início da partida.

Use as setas de direcção para o movimentar e veja na caixa *Comandos* as teclas que deverá usar. Nesta versão, só é possível jogar a primeira parte do encontro, mas dá para divertir-se bastante.

DICAS PARA VENCER

✓ A jogada mais praticada e de melhor efeito é avançar com os defesas laterais e cruzar para a área utilizando a tecla **A**. A seguir, carregue na tecla **D**, para o atacante cabecear e tentar marcar golo.

✓ Quando estiver a jogar pelo Brasil, tente começar a driblar o adversário usando o jogador número 9 (Ronaldo). Ele tem maior domínio e velocidade para passar pela defesa contrária.

✓ Mesmo que esteja a ser muito pressionado, evite fazer carrinhos. É que se errar a bola e cometer falta, o seu jogador será expulso.

Controla-se um jogador de cada vez, o qual é indicado pelo círculo colorido que está em volta dos pés dele. Nesta versão, poderá jogar a primeira parte do encontro entre Brasil e Inglaterra.

Marcar golos

Espere que a partida comece. O jogador que é controlado por si tem um círculo colorido à volta dos pés.

COMANDOS

←→↑↓ – movimentam o jogador.

Ataque (com a bola em seu poder)

A – lança a bola.

S – passa a bola.

D – remata.

Defesa (sem a posse de bola)

A – faz carrinho.

S – troca de jogador.

D – rouba a bola ao adversário.



Anjos d

Comandando as acções de bombeiros paramédicos e de polícias, em acidentes rodoviários, ajude-os a resgatar as vítimas e a salvar vidas, em Emergency.

Em acção



Vai contar com a ajuda de um mapa e bases de apoio equipadas com ambulâncias, bombeiros, reboques e até guardas de trânsito, para facilitar o seu trabalho.

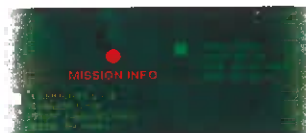
Este jogo é para quem tem sangue frio. Emergency reproduz no ecrã do computador todas as dificuldades que paramédicos, bombeiros e polícias têm quando estão a socorrer as vítimas de acidentes rodoviários. No jogo, o utilizador assume o controlo de todas as unidades, veículos ou pessoas, que devem participar num resgate. A sua missão, além de salvar as vítimas, é evitar que o trânsito nesse local fique congestionado. Não é uma tarefa fácil e é preciso ter muito sangue frio, paciência e bastante capacidade de organização, para cumprir todos os objectivos a preceito.

Prepare-se. A sua primeira missão será resgatar um motociclista envolvido num acidente com um tractor.

O jogo corre directamente do CD-ROM, mas, para que funcione correctamente, é preciso ter o DirectX instalado. Caso não o tenha, clique no botão *Antes de Pedir Ajuda*, no CD-ROM, e instale o programa.

Nesta versão de Emergency, estão disponíveis três missões completas. Para perceber como o jogo funciona, fizemos um passo a passo com as instruções do que deve ser feito na primeira missão, de modo que possa completá-la com sucesso. Porém, as outras missões já ficam totalmente por sua conta. Vamos lá então:

1 Quando entrar no jogo, espere alguns instantes.



Irá aparecer o mapa da missão. O ponto vermelho indica o local onde ocorreu o acidente e o quadrado verde a base onde estão os paramédicos e veículos de assistência.

2 A sua missão é resgatar um motociclista que foi atingido por um tractor. No entanto, antes é preciso evitar que ocorra um congestionamento no local do acidente. Clique com o botão direito sobre o quadrado verde.

3 A frota de veículos disponíveis vai aparecer. Clique no primeiro, que é

o asfalto



parecido com um carro da polícia.

Depois, vá a *Personnel*, na parte inferior do ecrã. Aparecerá o andar de cima da base.

4 Existem vários grupos de pessoas, cada uma a treinar a sua especialidade. Precisamos de polícias de trânsito (estão na parte de baixo da sala, à direita). Clique sobre um deles, para que ele comece a andar até ao carro.



5 Carregue em *Start* e, depois, clique em *Map*. Agora, clique com o botão direito do rato sobre o ponto vermelho.

6 O carro da polícia irá chegar pelo lado esquerdo e parar. Se movimentar o rato nesta direcção, perceberá que a viatura está a aproximar-se. Clique sobre ela e, depois, no ponto de destino do veículo, ou seja, ao lado do acidente.

7 Carregue no botão *Disembark* (Desembarque) e o polícia sairá do carro. Clique sobre ele



e, depois, na frente do congestionamento que já deve estar a formar-se. A seguir, carregue em *Send Back*, para os carros irem embora.

Operação resgate

1 Vamos resgatar o motorista do tractor. Clique em *Map* e volte à base. Selecciona a maior ambulância que está disponível. Não é preciso clicar em *Personnel*. Repare que, à direita, existem algumas pessoas. Selecciona as duas que estão a agarrar numa maca.

Na primeira missão, é preciso resgatar um motociclista que sofreu um acidente com um tractor (imagem acima). Para isso, vai precisar de ambulâncias, bombeiros e até de um reboque.





É necessário agir com cautela, para não perder nenhuma vítima. Analise bem a situação, para saber que tipo de apoio vai precisar em cada missão.

2 Clique em *Start* e, depois, em *Map*. Volte ao local do acidente (clique com o botão direito do rato no ponto vermelho). A ambulância também irá chegar pela esquerda. Repita o passo 6 do item "Em acção" e leve o veículo para perto do acidente.

3 Escolha *Disembark* e os dois homens aparecerão no ecrã. Clique sobre eles e, depois, sobre o motorista do tractor (a primeira vítima que deve resgatar). O motociclista está caído no meio de gasolina e, antes de resgatá-lo, será necessário chamar os bombeiros.

4 Depois de recolher a vítima, leve os homens que têm a maca para a ambulância e clique em *Home*. Accione o mapa e regresse à base. Agora, seleccione o reboque, para levar o tractor.

5 Carregue em *Start* e, depois, em *Map*. No local do acidente, clique sobre o reboque e, depois, sobre o tractor (passo 6 do item *Em acção*). Depois do reboque recolher o tractor, clique em *Home*.

A próxima vítima

1 Chegou a vez de resgatar o motociclista. Regresse à base e seleccione o carro dos bombeiros. Depois, clique em *Personnel* e escolha um dos bombeiros (os homens de azul que estão no topo do ecrã).

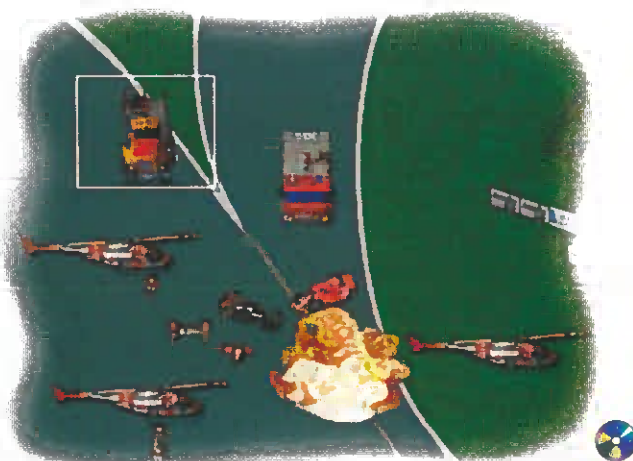
2 Carregue em *Start* e volte ao lugar do acidente. Movimente o carro dos bombeiros para perto do local onde está a vítima. Clique em *Disembark* e o bombeiro aparecerá. Escolha *Extinguisher* (extintor), na parte inferior do ecrã. O bombeiro agarrará num extintor.

3 Agora, clique sobre o motociclista. O bombeiro, utilizando o extintor, acabará com a possibilidade de incêndio. Quando ele acabar a sua tarefa, leve-o novamente para o carro e regresse à base.

4 Pronto. Agora, basta repetir o mesmo procedimento para resgatar a vítima e rebocar a moto (utilizando, respectivamente, a ambulância e o reboque).

5 Concluído o resgate, leve o polícia para o carro e clique em *Home*, para ele regressar à base. Pronto, esta missão chegou ao fim.

Se achou a primeira missão difícil, então prepare-se muito bem para a segunda, na qual o acidente envolve um autocarro em chamas. Para resgatar os passageiros, agora terá de usar helicópteros e até camiões de bombeiros equipados com ferramentas, de modo a retirar as vítimas de dentro dos veículos. Para sair do jogo, carregue em *Alt+F4*.



FICHA TÉCNICA

Programa

Emergency

Sistema Mínimo

Windows 95 /
Pentium com 16 MB
de RAM

Produtor

Topware Interactive

Distribuidor

GTI Interactive

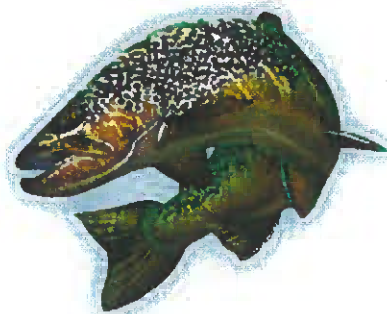
Observação

Até ao fecho desta
edição, este jogo
ainda não era
comercializado
em Portugal.

Limitação

Três missões
completas.

Pescaria virtual



Divirta-se a pescar no ecrã do computador. Em Trophy Rivers, pode praticar pesca desportiva sem sair de casa. É muito relaxante!



Agarre no seu equipamento e parta para uma bela pescaria. O melhor é que, para fazer isso, nem sequer vai precisar de sair de casa. Basta usar o Trophy Rivers, um simulador de pesca para PC. Esta é uma nova versão de um jogo já conhecido dos leitores do Mundo do CD-ROM: o famoso Trophy Bass (distribuído na edição 11). A novidade é que aqui a simulação ficou mais real.

Esticar o fio

Depois de instalado (basta ir dando *Sim* e *Next*), abra o programa clicando no ícone *Trophy Rivers Demo*, dentro do grupo *Sierra*, no botão *Iniciar*. Ao

entrar, clique no menu *File* e, depois, em *Quick Fish*. Aparecerá o local da pesca. O seu barco está colocado na parte inferior central do ecrã. Agora, siga estes passos para aprender a pescar virtualmente:

1 Clique na mira amarela que está à direita do barco. O cursor do rato vai tornar-se uma mira. Procure um sítio com muitos peixes e clique sobre ele.

2 Pronto. Já determinou a área onde vai lançar o fio. Clique no botão *Caste* e atire o anzol (usando o rato) para o local escolhido.

3 Espere que um peixe morda a isca (aparece a palavra *Strike*). Agora, o cursor do rato vai tornar-se um carretel. Para recolher a linha, clique no botão esquerdo do rato. Mas, atenção: para aplicar mais força na altura de recolher o peixe, mova o rato para cima do desenho do barco. Se perceber que a linha vai partir-se, alivie-a um bocado (solte o botão do rato).

4 Se a linha não se partir, no fim, obterá um belo peixe. Como a pesca é desportiva, devolva-o à natureza (clique em *Release*). Pode pescar quanto tempo quiser. Quando se cansar, clique em *File* e, depois, em *Exit*, para sair do jogo.

O seu "trabalho" será localizar os peixes, lançar a isca e esperar que um deles a morda. Depois, basta carregar no botão esquerdo do rato e capturar o peixe.

FICHA TÉCNICA

Programa

Trophy Rivers

Sistema Mínimo

Windows 3.1 e superior 486 DX 66 com 8 MB de RAM

Produtor

Sierra

Observação:

Até ao fecho desta edição, ainda não estava disponível em Portugal

Limitação

Um cenário.



Corrida de

Em Monster Truck 2, da Microsoft, dispute uma corrida ao volante de veículos com pneus gigantes e motores potentes, na qual vale tudo para vencer.



As regras são simples: espere pelo sinal verde e comece a acelerar (seta para cima). Tem quatro voltas para vencer.

FICHA TÉCNICA

Programa

Monster Truck

Madness 2

Sistema Mínimo

Pentium 133 com

16 MB de RAM

Produtor

Microsoft

Distribuidor

MSFT

(01) 440 92 00

Preço sugerido

8 200\$00

Limitação:

Apenas uma pista e quatro voltas.

Velocidade, perigo e muita acção. Estes são os ingredientes que fazem de Monster Truck Madness 2 um excelente jogo de corrida. Aqui, vai pilotar aqueles veículos tipo Big Foot (pé grande), com pneus gigantes que até podem passar por cima do oponente, para vencer.

A primeira versão deste jogo fez bastante sucesso. Nesta sequência, foram incluídos novos veículos e desafios, como um comboio que atravessa o circuito. Prepare-se para passar por cima de tudo e todos até sagrar-se vencedor.

A Instalação

Quando começar a instalação, espere alguns instantes e, depois de aparecer a imagem do Big Foot, clique em *Install*. No ecrã seguinte, escolha *Accept* e, depois, dê *OK*. No fim, clique em *Yes* e

um ícone será criado na *Área de Trabalho*, para executar o jogo. Na próxima janela, clique em *Cancel* e, depois, dê *OK*. Além disso, é preciso ter o *DirectX5* instalado. Caso não o tenha, clique em *Antes de Pedir Ajuda*, no CD-ROM, e instale o programa.

Acelerar

Para correr o jogo, clique no ícone criado na *Área de Trabalho* e, depois, siga estes passos, para começar a acelerar no seu veículo:

1 Quando aparecer o menu principal, clique no botão *Driver Check-in*, no canto inferior direito do ecrã.

2 No ecrã seguinte, deverá escolher o seu veículo. Vá ao campo *Select Truck* e escolha um dos Big Foot disponíveis. Se quiser, também poderá

monstros



escolher o nível de dificuldade, no campo *Skill Level*: *Rookie* (novato), *Intermediate* (intermediário) e *Professional* (para os craques). A seguir, clique em *Races*.

3 Agora, escolha em que condições climáticas deseja competir. Para isso, no campo *Weather*, selecione uma das opções disponíveis: *Snow* (neve), *Night* (noite), *Clear* (céu limpo), entre outras.

4 Clique em *GO* e irá para o local da corrida. Daqui para a frente, é consigo. Utilize os comandos (ver caixa) para controlar o veículo. Para saber o caminho correcto, tecle *Tab* e use o mapa que aparece. Ao todo, são quatro voltas ao longo das quais pode fazer de tudo. Se quiser sair do jogo a qualquer instante, basta teclar *ESC*.



COMANDOS

↑ – acelera.
↓ – trava.

→ – vira à direita.

← – vira à esquerda.

V – muda o ponto de visão.

K – troca para a visão de um oponente.

Barra de espaço – buzina.

Insert – visão lateral esquerda.

Delete – visão lateral direita.

F4 – activa o modo de ecrã-cheio.

Tab – activa e desactiva o mapa.

Ctrl+ M – activa e desactiva o som.

ESC – sai do jogo.



Vale tudo para chegar em primeiro lugar. Até bater no veículo do adversário, durante as ultrapassagens, para ele sair da corrida.

DICAS PARA VENCER

✓ Não existem regras. Pode fazer o que for preciso para vencer. Uma boa tática é danificar o carro do opositor batendo lateralmente no veículo quando ele tentar ultrapassá-lo.

✓ A visão externa, activada com a tecla V, é boa para "dar encontros" e evitar ultrapassagens. No entanto, não a utilize durante toda a corrida, pois torna-se difícil pilotar através dela.

✓ É possível atalhar caminho e, assim, ultrapassar os concorrentes. Para isso, utilize o mapa que indica o caminho correcto. Não tenha medo de passar sobre cercas e postes, pois eles não resistem à força do seu *Big Foot*.

✓ Evite fazer curvas a alta velocidade, pois, se isso acontecer, o seu veículo capotará e você perderá muito tempo e posições.



PANZER COMMANDER

Estratégia de guerra

Em Panzer Commander, assumo o comando de um tanque de guerra.

FICHA TÉCNICA
Produtor
Mindscape
DISTRIBUIDOR
Inforjogos
(01) 812 84 45
PREÇO
9 150\$00
Limitação
Uma fase.

P repare-se para comandar um tanque de guerra em batalhas na Alemanha e na Rússia. O tanque é resistente, mas você estará sozinho contra o resto. E, pior ainda, estará em território inimigo.

Instale o programa (basta ir dando *Next* e *Yes*). No fim, feche a janela do *WordPad* e vá ao menu *Iniciar*. Execute o jogo clicando no ícone *Panzer Commander*, que está na pasta com o mesmo nome. Se aparecer alguma janela, clique em *OK*.

Para assumir o comando do tanque e começar a atacar, clique no primeiro ícone (*Single Scenario*), na parte inferior do ecrã. No ecrã seguinte, seleccione o país onde quer combater: Alemanha (*German*) ou Rússia (*Soviet*). Em seguida, clique no botão que tem um *checklist*. Espere e, logo após, estará a comandar o tanque (ver *Comandos*). Para sair do jogo, tecle *ESC* e vá a *Quit* (canto inferior direito, no menu principal).

COMANDOS

- V – troca para a visão de um tanque inimigo.
- ↑ – acelera para a frente.
- ↓ – acelera de marcha-atrás.
- ← – vira à esquerda.
- – vira à direita.
- F1 até F8 – muda o ponto de visão.
- Deieto – travão.
- Ctrl – dispara a metralhadora, quando accionada.
- Barra de espaço – dispara o canhão principal.

Cão de balão

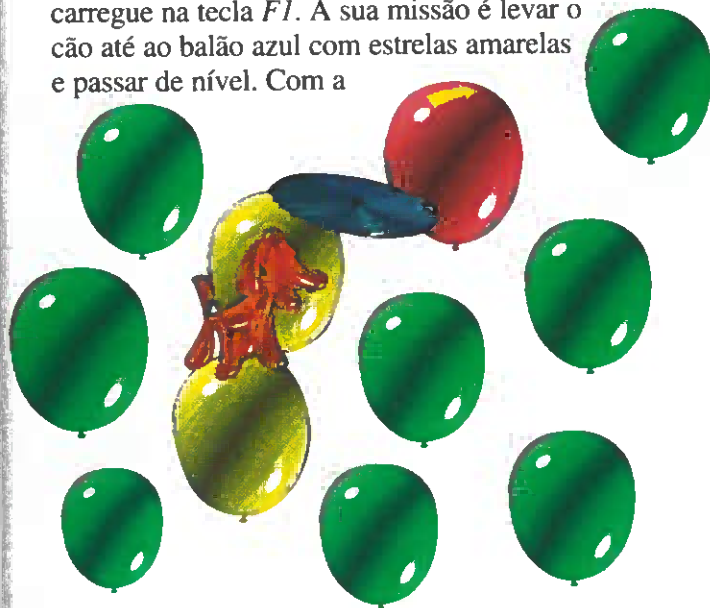
Balloon Dog mistura estratégia e acção com bastante humor.



A jude um cão, feito de balões, a encontrar o caminho certo, saltando sobre balões de gás que flutuam no espaço. Pode parecer estranho, mas depois de jogar uma vez de certeza que vai gostar. Não é preciso nenhuma habilidade para vencer, basta ter bom raciocínio.

Depois de instalado (basta dar *Next* e, no fim, clicar em *Finish*), o grupo *Pop!* será criado no botão *Iniciar*. Para executar o jogo, clique no ícone *Pop! The Ballon Dog Puzzle Game*.

Aparece o menu principal. Para começar, carregue na tecla *F1*. A sua missão é levar o cão até ao balão azul com estrelas amarelas e passar de nível. Com a



seta de direcção para cima, ajude o cão a saltar de um balão para outro. As setas para a esquerda e direita mudam o sentido da direcção em que ele irá saltar.

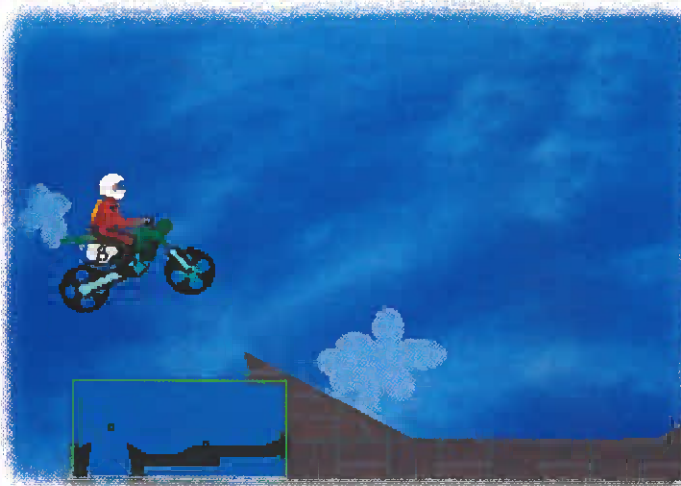
O primeiro nível é simples: basta ir carregando na seta para cima, sem mudar de direcção, para que se passe à fase seguinte. No entanto, nos níveis seguintes (10, nesta versão), será necessário resolver pequenas quebra-cabeças para encontrar o caminho correcto da saída. Para sair do jogo, carregue em *ESC* e, depois, dê *F7*.

FICHA TÉCNICA
Produtor
Zero Entertainment, Inc. 911 E. Pike Street #208 Seattle, WA 98122-3839
Fax:
(001 206) 302 75 61
Valor do registo
Não informado
Limitação:
10 fases (no jogo completo são 87).

Motocross

Faça manobras radicais com uma moto, em Super Motocross.

Passar por lombas e buracos com uma moto evitando que ela capote é o seu objectivo em *Super Motocross*. A parte mais divertida do jogo



são as incríveis manobras que pode fazer com a moto.

O jogo precisa de ser copiado para o computador.

Para o executar, entre no

directório **C:\revista\cdrom22\jogos\scross** e

clique sobre o ficheiro *Across.exe*. A sua missão é,

antes de mais, recolher as maçãs e, depois, ir em direcção à flor, para passar de nível. Pode parecer fácil, mas a moto é muito sensível aos obstáculos do trajeto. E mais: à medida que for passando de nível (são 16 nesta versão), os obstáculos tornam-se mais difíceis de serem ultrapassados.

Os comandos são simples: a seta de direcção para cima acelera a moto e a para baixo, trava. Já as setas para a esquerda e direita equilibram a moto evitando que ela capote e você morra. Para mudar a direcção em que a moto se move (esquerda ou direita), carregue na barra de espaço. Se quiser sair do jogo a qualquer instante, carregue em *ESC*.

FICHA TÉCNICA

Produtor

Pic A Program
13 Saint Marks Place
NY, NY 10003 - USA

Valor do registo:

Cerca de 6 300\$00

Limitação: 16 níveis

Quebra-cabeças do oriente

Um jogo desafiante que vai prender a sua atenção por muito tempo.

Shanghai é um jogo parecido com *Mahjongg* (famoso jogo chinês) e traz cinco estilos de quebra-cabeças diferentes. O objectivo é desmontar um tabuleiro fazendo desaparecer as peças iguais. Comece

a instalação e quando o ecrã *Welcome to Shanghai* aparecer, clique em *Next* e, depois, em *Install*. No fim, clique em *Finish* e o jogo será executado de forma automática – mas é preciso ter o *DirectX* instalado.

No primeiro ecrã, dê *OK*.

Nesta versão, estão disponíveis cinco tipos diferentes de quebra-cabeças, nos quais a regra é sempre a mesma: deve ir removendo (com cliques do rato) os pares iguais até não restar nada, mas as pedras têm de estar livres.

Para seleccionar um quebra-cabeças, clique, no menu principal, sobre um dos três nomes: *Shanghai*, *Kids* (para as crianças) ou *Mah-Jongg*, parecido com um jogo de cartas no qual vão-se descartando

(*Discard*) as pedras que não servem e recolhendo as úteis, até formar blocos de três pedras iguais e ficar sem nada.

Os outros dois jogos são: *Dynasty* e *Pandemonium*, que são acedidos através do menu *Games*, o qual aparece quando se selecciona uma das três opções do menu principal. Para sair do jogo, feche a janela e, depois, clique em *Quit*.



FICHA TÉCNICA

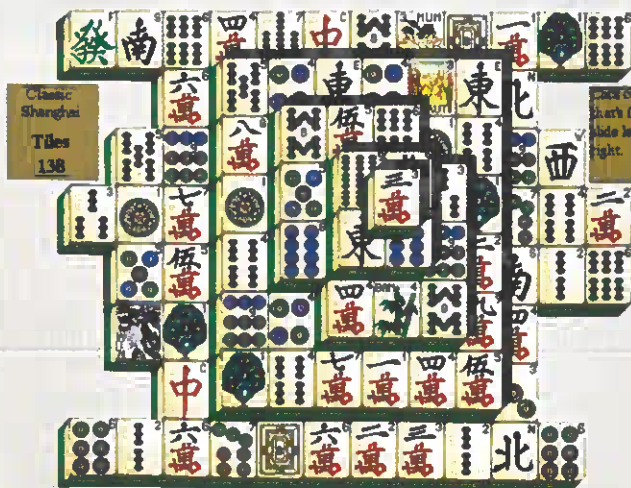
Produtor

ActiVision

Limitação:

Uma opção de jogo.

Observação: até ao fecho desta edição, não estava disponível em Portugal.



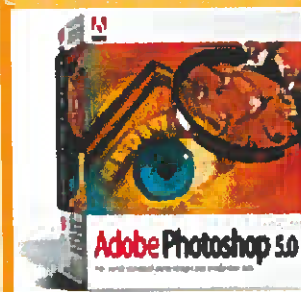


GUIA DO CD-ROM

Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residência. Os preços são recomendados por eles.

PHOTOSHOP 5.0
(INGLÊS)
ADOBE
PROLÓGICA
(01) 415 73 00
170 000\$00

Há muito que os tradicionais utilizadores do mais conhecido e usado programa de edição de imagens ansiavam para uma nova versão. Finalmente, ela aí está. O principal trunfo desta versão reside na possibilidade de efectuar diversos *Undos*, um comando usado para

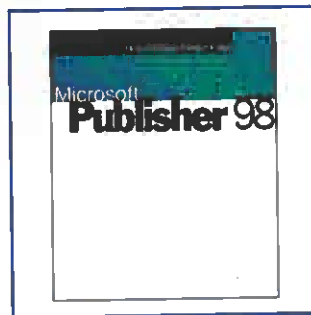


desfazer uma operação anterior. Com este recurso, torna-se mais fácil editar imagens, pois pode-se voltar atrás sempre que se quiser.



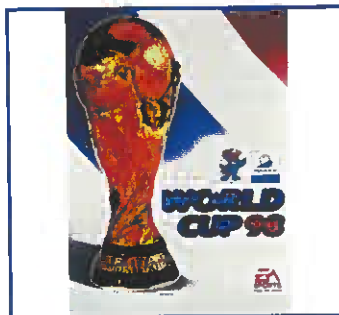
BEASTS & BUMPKINS
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
ELECTRONIC ARTS
LUSOMUNDO
(01) 318 73 06
8 990\$00

Estratégia. Assuma o papel de líder de uma comunidade de camponeses e ajude-os a fazer prosperar a aldeia. A acção decorre na Idade Média e as personagens são muito divertidas. Como o jogo tenta reproduzir ao máximo a realidade, é necessário ter em conta alguns aspectos, para poder ser bem sucedido.



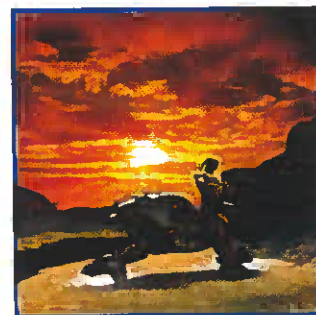
PUBLISHER 98
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
MICROSOFT
MSFT
(01) 440 92 00
23 400\$00

Criar cartões, convites e outros impressos profissionais torna-se fácil com este utilitário. Basta escolher um dos modelos que já vêm prontos e substituir a mensagem em inglês pelo texto que pretende. Além de impressos, também é possível criar dobragens: um avião, um papagaio ou um barco de papel.



WORLD CUP 98
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
ELECTRONIC ARTS
LUSOMUNDO
(01) 318 73 06
6 990\$00

Agarre a oportunidade de "vingar" a ausência da equipa das "quinas" do França 98. Neste jogo, pode conduzir a equipa nacional à conquista do ceptro máximo. Ao todo, são 40 selecções. O mecanismo de controlo dos jogadores e os recursos existentes dão um grande realismo ao jogo.



UBIK
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
CRYO
INFORJOGOS
(01) 812 84 45
9 650\$00

Mistura de estratégia e aventura. A acção decorre em 2019, na cidade de Nova Iorque. O cenário é muito futurista e o objectivo é constituir e gerir um grupo de contra-espionagem tendo em conta os poderes de cada elemento, para que seja possível derrotar os inimigos que também vão querer apoderar-se da cidade.

Navegue pela informática sem perder o rumo!

Assine já



Recorte ou fotocopie o cupão e envie para:
Mundo do CD-ROM — Remessa Livre nº 11062 — 1032 LISBOA CODEX

☐ **ASSINO A 1 ANO POR APENAS 8.900\$00 — RECEBO CADA EXEMPLAR POR APENAS 740\$00**

Campanha válida até 31 de Agosto de 1998, para Portugal Continental e Ilhas.

IDENTIFICAÇÃO

Nome

Morada

Localidade Código Postal

Telefone Profissão Data de Nascimento

Se deseja receber a revista noutra morada indique:

Morada

Localidade Código postal

FORMA DE PAGAMENTO

☐ Autorizo débito no cartão:   

nº

Validade

☐ Junto cheque à ordem de Volta ao Mundo, S.A.

B-CD 22-CD

Data Assinatura

NOTA: Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se à gestão da sua subscrição e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Se não deseja receber outras propostas comerciais, assinale aqui.

Nesta Edição

DICAS & TRUQUES

Respostas às dúvidas dos leitores para resolver qualquer problema. E dicas seleccionadas pela redacção para usar melhor os programas que já tem no PC

UPGRADE



Resumo com as principais informações do mundo da informática: fomos aos EUA visitar a maior feira de informática do planeta e contamos-lhe tudo. Mostramos também o Windows 98; um livro sobre Internet; impressoras com qualidade fotográfica e um dicionário de português on-line, entre muitas outras novidades

DVD

Conheça os lançamentos em DVD dos primeiros dez títulos em Portugal e as novidades no Brasil e nos Estados Unidos. Já estão disponíveis: Marte Ataca!; Batman e Robin; O Guarda-Costas; Revelação; Outbreak - Fora de Controlo; Maverick; Tempo de Matar; O Cliente; Ligações Perigosas e Tin Cup.



9 APLICATIVOS

- **Sistema Integrado Comercial** – tudo o que precisa para dirigir a sua empresa
- **Agenda Droid** – totalmente em português (léxico brasileiro), reúne num só programa agenda de telefone, de compromissos, entre outras opções
- **Organizador pessoal** – faça um cronograma com as principais datas de entrega dos seus trabalhos ou de outras atribuições
- **Card Organizer** – catalogador electrónico de cartões de visita
- **Font Navigator** – gestor de fontes (tipos de letras) com visualizador para manter no PC só as que desejar
- **Fontes** – são 22 novas fontes diferentes para usar no PC
- **CaseLInr** – crie e imprima capas para as suas cassetes de áudio
- **TrayTools** – cria atalhos na barra de tarefas do Windows para os programas mais usados
- **Desinstalador de ficheiros** copiados a partir do nosso CD-ROM

Guia de Compras

Guia com os lançamentos nacionais em CD-ROM. Todos testados na prática, e com a opinião da redacção, para o ajudar na altura das suas compras

7 ITENS DE LAZER



- **Desktop Plant** – Parecido com o Tamagotchi, terá de cuidar de uma planta virtual no ecrã do PC
- **Phone Free** – faça ligações internacionais, via voz pela Internet, pagando apenas tarifa local
- **Greeting Card Creator** – crie cartões animados para várias ocasiões. É possível colocar textos, sons, música... depois, é só enviar
- **Screen Saver Bebê** – o famoso bebé dançarino chega ao ecrã do computador
- **Screen Saver Cidades** – a beleza de várias cidades do Mundo vai aparecer no ecrã do seu computador
- **Screen Saver Memorandos** – protector de ecrã que coloca no ecrã do PC um quadro de cortiça para anotar os seus recados
- **Stay Tooned** – Infantil. São salas onde a criança deve resolver brincadeiras e relacionar-se com lutadores divertidos

8 JOGOS: 2 SHAREWARES E 6 DEMOS

- **World Cup 98**
Sucessor do famoso FIFA 98, ambientado em França, para que o jogue como se estivesse no Mundial
- **Monster Truck 2**
acelere tudo em veículos com pneus gigantes. Até pode passar sobre adversários para vencer
- **Emergency**
Assuma o papel dos anjos do asfalto e resolva situações de emergência



- **Cão de balão** – ajude um cão feito de balões a encontrar o caminho no meio do labirinto
- **Panzer Commander** – prepare-se para comandar um tanque de guerra durante batalhas na Alemanha ou na Rússia
- **Action Super Cross** – faça manobras radicais com uma moto. Pode passar por lombas e buracos, mas evite que a moto capote
- **Shanghai Dynasty** – no estilo Mahjongg (famoso jogo chinês) são cinco óptimos quebra-cabeças
- **Trophy Rivers** – pratique pesca desportiva no PC



MUNDO DO CD-ROM

Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e um suplemento com os melhores endereços da Internet. Se faltarem, peça-os no seu ponto de venda.